

12/93

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO

Markt Technik  
6S 45,-/sfr 5,80  
Lit 7000/hfr 7,30  
lfr 140/ptas 600  
DM 5,80

# GAMES

## Was können die neuen Konsolen?



- Atari Jaguar
- Panasonic 3DO
- Marty FM Towns

ENDLICH FERTIG:

## Sonic Spinball

Mega Drive



TOPAKTUELL:

## Neuheiten aus Japan und den USA

In diesem Heft getestet:

F1 Pole Position Super Nintendo,  
Sensible Soccer Mega Drive,  
Populous 2 Super Nintendo,  
Cajo Flying Squad Mega CD,  
Rock'n' Roll Racing Super Nintendo,  
Turtles: Tournament Fighters Mega Drive





# Flipping around!

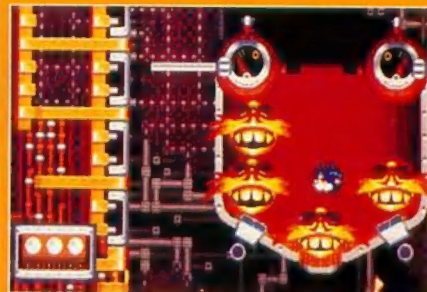
MAGIC SONIC

TOTAL AUSGEFLIPPT

WIEDER NEU



Die aufregendste Wirbelei seit Erfindung des Flippers.



Bringt Dr. Robotnik zum Tillen.



Nicht stolpern, Leute: Schleudern!

# SEGA



SEGA

MEGA DRIVE



## ACTION

■ 4 umfangreiche Level mit verschiedenen, actiongeladenen Flippern.  
■ 3 Bonuslevel und 1 Speziallevel (Multiball-Level). ■ SONIC-typische fantastische Grafik mit vielen neuen Herausforderungen.

ERSCHEINT 1994 AUCH FÜR:

- MASTER SYSTEM II
- GAME GEAR

# SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



Turbo Duo / Turbo Grafik RGB 799.-/149.-  
 Joypad/5 Player Adaptor e 49.-/49.-  
 Exile 2 SCe 119.-  
 Lords of Thunder SCe 119.-  
 Achtung! Ende des Jahres erscheint in Japan  
 die neue ARCADE Systemcard.

## PC ENGINE

Aruma/Joe Dracula SCj 149.-  
 Bank 3 e 119.-  
 Bomberman 94 j (Dez.) 119.-  
 Dungeon Expl. 2 SCe 119.-  
 Sup. Darius 2 SCj (Dez.) 129.-

Duck Tales e/d (Dez.) 69.-/69.-  
 Final Fantasy Legend 2 e 59.-  
 Mystic Quest e/d 59.-/79.-  
 Parasol Stars d 69.-  
 T.M.N.T. 3 d 69.-  
 WWF King of the Ring e 69.-

## GAMEBOY

Asterix d 69.-  
 Final Fantasy Legend 3 e 79.-  
 Legend of Zelda d/e 69.-  
 Pinball Dreams e 59.-  
 Super Mario Land 2 d/e 69.-

Super NES Powerstation d 199.-  
 50/60 Hz Adaptor d 49.-  
 7th Saga e 129.-  
 Aero the Acrobal e 129.-  
 Alien 3 e/d 129.-/129.-  
 Asterix d 119.-  
 Bomberman & 5-Player-Tap e 149.-  
 Goof Troop e/d 129.-/119.-  
 GP-1 e 129.-  
 K.H.R. Playermanager d 129.-  
 Lock On e 129.-  
 Mortal Kombat e/d 129.-/129.-  
 Plok e/d 129.-/99.-  
 Rock'n Roll Racing e 129.-  
 Sunset Riders e/d 129.-/139.-

## SUPER NES

Aladdin e/d 129.-/119.-  
 Actraiser 2 j 129.-  
 Bomberman d 119.-  
 Empire strikes back e 129.-  
 Lost Vikings d 99.-  
 Mystic Quest d 99.-  
 Secret of Mana e 139.-  
 Streetfighter Turbo d 139.-  
 Striker d 129.-  
 T.M.N.T. Fighters d 139.-  
 Zombies a.m.N. d 129.-  
 Young Merlin e/d 129.-/139.-

# GALAXY

**Plinganserstr.26  
 81369 München**

Neo Geo Konsole RGB oder PAL 749.-  
 3 Count Bout Wrestling 399.-  
 Art of Fighting 329.-  
 Cyber Lip 149.-  
 Magician Lord 199.-  
 World Heroes 2 399.-

## NEO GEO

Fatal Fury Champ. Edit. 449.-  
 Samurai Shodown 449.-  
 Sengoku 2 369.-  
 Viewpoint 599.-  
 World Heroes 2 369.-

Im Nov./Dez. sollen u.a. erscheinen:  
 Dead Hunt 129.- Dragons Lair 129.-  
 John Madden 129.- Mad Dog McC. 169.-  
 Mega Race 129.- Star Trek NG 139.-  
 Road Rash 129.- Out o.t. World 129.-  
 Total Eclipse 129.- Twisted 129.-

## 3DO

Panasonic Real 3DO 1799.-  
 Incl. Crash and Burn  
 Konsole ist an jeden TV mit  
 SVHS-Eingang einfach anzuschließen!

Welche Spiele zum Erscheinen der Konsole  
 fertiggestellt und lieferbar sein werden, steht  
 noch nicht fest. Also abwarten und neueste  
 Infos telefonisch erfragen.

## JAGUAR

Jaguar Konsole Incl. Spiel  
 voraussichtlicher Preis 699.-  
 Wahrscheinlich ab Ende Nov.  
 lieferbar

Sega CD Rom 2 d 599.-  
 Sega Mega Drive 2 d 199.-  
 50/60 Hz Adaptor d 49.-  
 Action Replay Pro /CDX Modul d 99.-/99.-  
 6-Button Pad e/d 49.-  
 4 Player-Adaptor e/d 59.-  
 Ecco t. Dolphin CD d 129.-  
 Gunstar Heroes j/e/d 79.-/99.-/119.-  
 Junglestrike d 129.-  
 Mortal Kombat d 129.-  
 Ottifants d 99.-  
 Rocket Knight Adv. j/d 79.-/109.-  
 Shining Force e/d 99.-/99.-  
 Spiderman vs Kingpin CD e 109.-  
 Ultimate Soccer d 99.-

## MEGA DRIVE

Aladdin d 109.-  
 FIFA Soccer d 119.-  
 F1 Grand Prix d 119.-  
 NHL Hockey 94 d 119.-  
 Kefau Fly Squad GBj 129.-  
 Landstalker e 139.-  
 Joe Montana CHe 129.-  
 Stillehd GB e/d 129.-/99.-  
 Splitterhouse 3 e 119.-  
 Streetfighter 2 j/d 109.-/129.-  
 Thunderhawk e/d 129.-/119.-  
 WWF Royal Rumble d 129.-

TV Tuner 79.-  
 Land of Illusion d 79.-  
 Shinobi 2 d 79.-  
 Sonic the Hedgehog 2 d 79.-  
 Streets of Rage 2 d 79.-  
 WWF Steel Cage d 79.-

## GAME GEAR

Jurassic Park d 79.-  
 Mortal Kombat d 69.-  
 Ottifants d 79.-  
 Star Wars e 79.-  
 Sonic & Tails j 69.-

Versandkosten:  
 Postnachnahme: 10.- DM P&V + 3.- DM NN  
 UPSnachnahme: 10.- DM P&V + 7.- DM NN  
 Ausland nur Vorkasse: 12.- DM

Anmerkung: e/Englisch/d/Deutsch/j/Japan.

Inhaber: Galaxy Plexus GmbH

Händleranfragen erwünscht!

Unser Ladengeschäft befindet sich gleich  
 beim Harras. U-Bahn & S-Bahn Haltestelle.

Wir führen außerdem: Spiele für MSDOS,  
 Amiga und Lynx sowie Manga Videos.

**Tel.089 7605151  
 Tel.089 7470689  
 Fax.089 7698024**



# ... und wo sind die Mädels?



Ideospiele, so heißt es, sind hauptsächlich was für Jungs. Warum eigentlich? Sind Mädels schlauer, weil sie stumpfsinniges Ballern und Prügeln kalt läßt? Oder sind sie nur zu doof, ein Joypad richtig zu halten? VIDEO GAMES ist der Sache auf den Grund gegangen. Wir jedenfalls sähen ohne die kreative Power unserer Mädels im Layout, in der Redaktionsassistentenz oder als CvD ganz schön alt aus. Von links oben: Katja Milles, Conny Pflanze, Ulli Peters, Sandra Uttendorfer, Susan Sablowski, Angelika Rottner, Marion Schwanke.

*Euer Video Games Team*





JOYPAD TRANSP. SN SV 334 34.95  
JOYPAD TRANSP. SM SV 434 34.95



TURTLES TOURN. FIGHTERS SN 149.95  
NES 94.95 SM 149.95 GB 64.95



STAR WARS 2 SN 139.95

Game Boy Titel - "RADICAL RESCUE" ↑

Das deutsche Videospielangebot ist aktuell, reichhaltig und preiswert, wie unsere Auswahl zeigt. Ein Motto der ec

## SUPER NINTENDO

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
ascii pad dA	49.95
high tech action controller dA	34.95
joypad transparent progr. sv 337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
konami games guide (alle systeme) dV	19.80
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
moduladapter msc/pal dA	39.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
asterix dA	119.95
battletoads in battle maniacs dA	114.95
bubsy dA	114.95
california games 2 dA	119.95
caveman ninja dA	114.95
congo's caper dA	114.95
drakken dV	149.95
f-zero dA	44.95
fighting spirit	139.95
final fight dA	139.95
first samurai dA	129.95
logan dV	149.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
major title dA	139.95
mario is missing dV	139.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mortal kombat dA	149.95
pierre le chef dA	139.95
pocky & rocky dA	139.95
pop'n twinbee dA	129.95
rummenigge player manager dA	129.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
striker	119.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
tiny toon adventures dA	129.95
wwf royal rumble dA	139.95
zombies dA	129.95

## NINTENDO GAME BOY

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
netzteil regelbar	19.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkusset dA	44.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
game boy spieleberater dV	19.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkusset+netzteil dA	59.95
nuby power pack dA	49.95
profitasche dA	29.95
solar boy US	89.95
spiel- und tragetasche dA	24.95
tragetaskoff dA	19.95
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
choplifter 2 dA	59.95
darkwing duck dV	64.95
double dragon 3 dA	64.95
f-15 strike eagle dA	64.95
fantaschig (tasche + 2 spiele) dA	64.95
garfield labyrinth dA	69.95
home alone 2 dA	64.95
jetsons dA	74.95
joe & mac dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
mc donald land dA	69.95
mortal kombat dA	74.95
mystic quest dV	64.95
popeye 2 dA	64.95
r-type 2 dA	64.95
raging fighter dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggern.) dA	64.95
simpsons 3 (kr. fun house) dA	64.95
spiderman 2 dA	64.95
spiderman 3 dA	64.95
spot dA	54.95
super mario land 2 dA	64.95
terminator 2 (judgment day) dA	64.95
tiny toon dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95
zelda - link's awakening dV	64.95

## ACHTUNG!

Unser neues SUPER NINTENDO Spiel **BRAWL BROTHERS** können Sie auch in limitierter Auflage mit der Original **BRAWL BROTHERS** Telefonkarte bekommen.

**BRAWL BROTHERS LIMITED EDITION** gibt's nur 1.000 mal. Also greifen Sie schnell zu!

Die Auslieferung der Telefonkarten erfolgt im Januar/Februar 1994.



**BRAWL BROTHERS SN solo** 139.95  
**BRAWL BROTHERS SN limited ed.** 169.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGS-MONAT AN.

## SONDERANGEBOTE

<b>SUPER NINTENDO</b>	
<b>F-ZERO</b> dA	44.95
<b>GAME BOY</b>	
f1 race mit 4 spieler adapter dA	29.95
flash the dA	39.95
gargoyles quest dA	29.95
magnetic soccer dA	29.95
pitfighter dA	39.95
r-type dA	29.95
swamp thing dA	39.95
<b>NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM</b>	
batman - return of the joker dA	59.95
battle of olympus dA	39.95
bayou billy dA	44.95
bionic commando dA	59.95

defender of the crown dA	44.95
gauntlet 2 dA	44.95
ghost & goblins dA	59.95
home alone 2 dA	59.95
hook dA	59.95
ice hockey / classic serie dA	44.95
jockie chans action kung fu dA	59.95
james bond jun. dA	59.95
killer tomatoes dA	59.95
mario bros / classic serie dA	44.95
metal gear dA	44.95
mission impossible dA	44.95
pinball / classic serie dA	44.95
roller games dA	44.95
snake's revenge dA	44.95
totally rad dA	59.95

## ANKÜNDIGUNGEN

<b>SUPER NINTENDO</b>		
1193 mystic quest legend dV	94.95	24
1193 terminator 2 arcade game dA	129.95	40
1193 the last vikings dV	114.95	214
1193 goof troop dA	114.95	41
1193 aladdin dA	114.95	40
1193 cliffhanger dA	109.95	51
1193 jurassic park dA	139.95	209
1193 last action hero dA	109.95	50
1193 super bomberman dA	109.95	420
1293 duffy duck dA	139.95	46
<b>GAME BOY</b>		
1193 jurassic park dA	74.95	25
1193 bram stoker's dracula dA	64.95	24
1193 chuck rock dA	64.95	24
1193 cliffhanger dA	44.95	48
1193 gear works dA	64.95	24
470 1193 last action hero dA	44.95	48
40 1193 sensible soccer dA	44.95	48
<b>MEGADRIVE MODUL</b>		
41 1193 wwf royal rumble dA	129.95	35
40 1193 bram stoker's dracula dA	119.95	24
51 1193 cliffhanger dA	94.95	24
209 1193 hook dA	109.95	24
50 1193 last action hero dA	94.95	24
420 1193 ottifants dA	114.95	135
46 1193 puggsy dA	109.95	24
1193 sensible soccer dA	119.95	24
25 1193 wiz'n'iz dA	109.95	24
<b>SEGA MEGA CD</b>		
24 1193 thunderhawk dA	114.95	10
48 1293 jurassic park dA	94.95	5

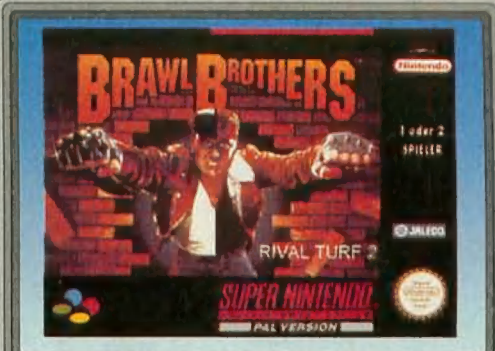




**WE'RE BACK SN 129.95**



**TINY TOON SN 129.95 SM 99.95**  
**GB Teil (#) 1 64.95 - Teil (#) 2 64.95**



**BRAWL BROTHERS SN (solo) 139.95**  
**LIMIT. AUFLAGE (mit Telef.-K.) 169.95**

**NES #1 94.95 - #2 94.95 - CART.-W. 94.95**

**MOTIV "BRAWL BROTHERS"**

en Spiele-Freaks lautet deshalb immer öfter:

**Es muß nicht  
Immer Import sein !**



**IM CPS-KUNDENMAGAZIN FINDEN  
SIE UNSER GESAMTANGEBOT  
AUS DEN BEREICHEN COMPUTER-  
UND VIDEOSPIEL.  
FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES  
EXEMPLAR NOCH HEUTE AN!**

**HÄNDLER SIND  
WILLKOMMEN**

**CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH  
VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES**

## NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

control-deck mit mario bros. 1 dA	99.95
nes action set + gun + 2 games	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
controller 1 dA	34.95
nes spieleberater dV	19.95
super mario power Berater dV	19.95
battleship dA	69.95
caveman ninja dA	94.95
darkwing duck dV	94.95
days of thunder dA	94.95
donkey kong classics dA	64.95
double dragon 2 dA	109.95
double dragon 3 dA	64.95
drop zone dA	94.95
flintstones dA	79.95
funtaschig (tasche + 2 spiele) dA	64.95
kirby's adventure dA	74.95
prince of persia dA	104.95
probotector 2 dA	94.95
rescue rangers dA	94.95
roadblasters dA	94.95
simpsons 1 (bart vs space mut) dA	109.95
simpsons 2 (bart vs the world) dA	64.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA	109.95
simpsons 4 (bartman) dA	109.95
terminator 2 (judgment day) dA	109.95
tetris dA	64.95
tiny toon adventures 2 dA	94.95
tiny toon adventures dA	94.95
wwf steel cage challenge dA	109.95

## SEGA MEGA CD

after burner 3 dA	94.95
batman returns dA	114.95
black hole assault dA	114.95
final fight dA	94.95
inxs - make my video dA	94.95
jaguar xj 220 dA	94.95
night trap dA	129.95
road avenger dA	114.95
robo aleste dA	114.95
sherlock holmes dA	119.95
time gal dA	94.95
wolfchild dA	114.95

## SEGA MEGADRIIVE

mega drive 2 (ohne spiel) dA	199.95
mega drive extra 3 set dA	279.95
mega cd 2 + road avenger dA	589.95
6 button joypad sg-6600 dA	49.95
action replay pro cartridge dA	129.95
arcade power stick dA	114.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr. sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
moduladapter usa - europa US	39.95
quickjoy sega-megastar sv 433 dA	49.95
rgb scart kabel mega drive 2 dA	29.95
videokabel (av/cinch) dA	24.95
videokabel (scart/euro av) dA	24.95
abrams battle tank dA	114.95
aladdin dA	119.95
alien 3 dA	114.95
b.o.b. dA	109.95
baseball 2020 dA	109.95
bill walsh college football dA	119.95
bubsy dA	99.95
cool spot dA	114.95
desert strike dA	114.95
dragons fury dA	114.95
flashback dA	124.95
flintstones dA	114.95
general chaos dA	119.95
gunstar heroes dA	109.95
haunting dA	119.95
jungle strike dA	124.95
jurassic park dA	119.95
mazin wars dA	114.95
mig-29 dA	109.95
mortal kombat dA	129.95
nhlpa hockey '94 dA	109.95
nhlpa hockey 93 dA	114.95
rocket knight adventures dA	104.95
shining force (12 mb+batte) dA	129.95
shinobi 3 dA	109.95
street fighter 2 champ. edit. dA	139.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95
ultimate soccer dA	109.95

Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle alten Anzeigen- und Listenpreise ihre Gültigkeit. Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Druckfehler!

### VERSANDKOSTEN INLAND

BEI VORKASSE PER SHECK ODER KREDITKARTE 5.- DM  
 BEI VERSAND PER NACHNAHME 10.- DM

### VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SHECK ODER KREDITKARTE netto 12.- DM  
 BEI VERSAND PER NACHNAHME netto 25.- DM

### NEU! EUROPA, WIR KOMMEN!

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie inklusive der in Deutschland gültigen Mehrwertsteuer (15 %).

Als Kunden außerhalb der EG beliefern wir Sie ohne MWST. Ihre Zollbehörde erhebt die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**  
**CPS FRANK HEIDAK**  
**BÜRGERSTRASSE 8-10**  
**50667 KÖLN**

**BESTELLANNAHME PER TELEFON**  
**0221/25 69 83, ...84 ...85**

**BESTELLANNAHME PER TELEFAX**  
**0221/25 69 86**

**BITTE DENKEN SIE BEI BESTELLUNGEN PER POST AN DIE NEUEN POSTLEITZAHLEN!**

### GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät  
☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät  
 Konsolentyp ☐ Kundenmagazin (kostenlos)

### AUFTRAGGEBER

VG 1293

Name \_\_\_\_\_  
 Straße \_\_\_\_\_  
 PLZ Ort \_\_\_\_\_  
 Telefon \_\_\_\_\_ Kreditkartenfirma \_\_\_\_\_ Verfallsdatum \_\_\_\_\_  
 Kunden-Nr. \_\_\_\_\_ Kreditkartennummer \_\_\_\_\_





Hat Sonic Spinball Chancen gegen den Flipper-Hit Dragon's Fury bzw. Devil Crash?

Da brennt den armen Würmchen der Kittel: Populous 2 wartet mit wahrhaft göttlichen Features auf



## News

<b>Super Empire strikes back</b> .....	10
<i>Wir fiebern gemeinsam mit der Star-Wars-Gemeinde</i>	
<b>Panasonic 3DO</b> .....	14
<i>Nach dem US-Start wird es Zeit für eine Einschätzung</i>	
<b>Atari Jaguar</b> .....	18
<i>Eine letzte Chance für die Videospiel-Veteranen</i>	
<b>Marty FM Towns</b> .....	22
<i>Exotischer Fisch im Karpfenteich</i>	
<b>Sony-Feature</b> .....	24
<i>Der Erfinder des Walkman produziert auch Videospiele</i>	
<b>Bomberman-Championship</b> .....	46
<i>Bombenstimmung in Frankfurt</i>	
<b>Nippon-Corner</b> .....	28
<b>US-Corner</b> .....	30
<b>Nintendo-News</b> .....	34
<b>Sega-Spezial</b> .....	38
<b>PC-Engine</b> .....	40
<b>Neo Geo</b> .....	42

Jede Menge Wirbel um die "Wunderkonsole" 3DO. Wir leisten uns eine kritische Einschätzung des teuren Stücks.



## Test

### SUPER NINTENDO

Captain America .....	55
F1 Pole Position .....	94
Final Set Tennis .....	99
Major Title .....	98
Mega lo Mania (Two Tribes) .....	56
Populous 2 .....	90
Rock'n' Roll Racing .....	96
Run Saber .....	54
Sensible Soccer .....	114
Seventh Saga .....	92
T.M.H.T. - Tournament Fighters .....	50
Zombies ate my Neighbours .....	52

### MASTER SYSTEM

PGA Tour Golf .....	128
Sonic 3 .....	126
Star Wars .....	125

### LYNX

Battle Wheels .....	134
Jimmy Connors Tennis .....	134

### MEGA DRIVE

Gauntlet 4 .....	100
NFL Madden '94 .....	116
Puggsy .....	104
Ranger X .....	112
Sensible Soccer .....	114
Sonic Spinball .....	107
Super Bowling .....	118
T.M.H.T. - Tournament Fighters .....	108
Wiz'n Liz .....	106
Zombies ate my Neighbours .....	52



22

In Japan haben FM-Towns-Rechner neben NEC-Maschinen einen festen Platz in der PC-Landschaft. Jetzt gibt's die Konsole dazu.

Wenn über 300 Lizenzfirmen drauflos entwickeln, gibt's was zu sehen: erste Titel für 3DO

15



## NES

T.M.H.T. - Tournament Fighters .....	124
Jimmy Connors Tennis.....	123

## GAME GEAR

Star Wars .....	125
Wolfchild .....	123
World Cup Soccer .....	122

## GAME BOY

Alien vs. Predator .....	132
Batman - Animated Series .....	128
Battle of Olympus .....	130
Indy .....	129
King of the Ring .....	132
Nigel Mansell .....	133
Pinball Dreams .....	128
T.M.H.T. 3 - Radical Rescue .....	129
Zool .....	129

## MEGA CD

Cajo Flying Squad .....	120
-------------------------	-----

## Rubriken

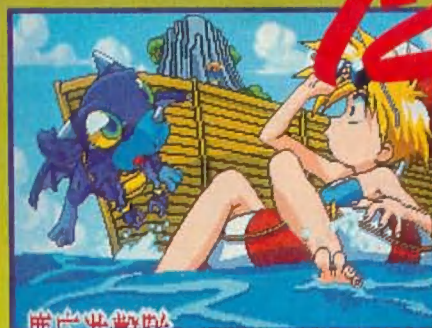
Comic .....	64
Impressum .....	69
Inserentenverzeichnis .....	69
Leserpost .....	58
Rat & Tat .....	62
Redaktions-Hitparade .....	48
So bewerten wir .....	48
Vorschau .....	142
Wettbewerb: Bomberman .....	46
Wettbewerb: Captain America .....	55

## Unter der Lupe

Mädels und Videospiele.....	136
<i>Kann denn Spielen Sünde sein?</i>	

## Tips & Tricks

Blaster Master Boy (GB).....	87
Bubsy (MD).....	88
Equinox (SNES).....	87
Hit the Ice (MD).....	88
Jordan vs. Bird (MD).....	87
Pengo (GG).....	86
Pilot Wings (SNES).....	88
Ranma 1/2, Part 2 (SNES).....	86
Star Trek (GB).....	88
Street Fighter 2 Turbo Champion Edition (SNES)...	87
Super Bomberman (SNES).....	66
Super Conflict (SNES).....	87
Super Turrican (SNES).....	68
Zelda - Link's Awakening (GB).....	74



Mein Gott, wie niedlich! Cajo Flying Squad ist eine Mischung aus Parodius und Pop'n Twinbee.



# SUPER

# EMPIRE

LucasArts legte sich mächtig ins Zeug und wird uns noch rechtzeitig zum Jahreswechsel den zweiten Teil der Star-Wars-Trilogie beschenken.

Mit der Vernichtung des Todessterns in *Star Wars* erlitten die imperialen Mächte einen herben Rückschlag. Die Rebellen zogen sich auf den Eisplaneten Hoth zurück. Doch Darth Vader läßt nichts unversucht, um den neuen Stützpunkt zu finden. Eine seiner Sonden landet schließlich auf Hoth...

Im ersten Level von *Super Empire Strikes Back* patrouilliert Luke Skywalker zu Fuß oder auf seinem Taun-Taun durch die schneebedeckten Berge, um imperiale Aktivitäten rechtzeitig zu erspähen. Allerlei frostige Bewohner der Eiswüste machen ihm dabei das Leben schwer. Nachdem er aus der Höhle eines riesigen Wampa fliehen kann, begibt er sich auf den Rückweg zur Rebellenbasis. Dort mischt er kräftig im Kampf gegen die angreifenden imperialen Truppen mit. In einem wunderschönen

3-D-Level kämpft er mit seinem Snowspeeder gegen Sturmtruppen, Droiden und sogar AT-ATs, die er wie im Film mit einem Stolperseil zu Fall bringen muß. Zum ersten Mal sind die Mode-7-Grafiken hügelig. Ansonsten

Sturmtruppen alles überrennen. Auch Luke will sich und R2D2 in Sicherheit zu bringen. Er macht sich auf den Weg nach Dagobah, um seine Ausbildung bei Yoda zu beginnen. Han Solo ist derweil bei seiner Flucht mit dem



Der Endgegner auf Dagobah ist dieser riesige Krötofant. Haut ihm zuerst die Augen weg, dann macht ihn fertig

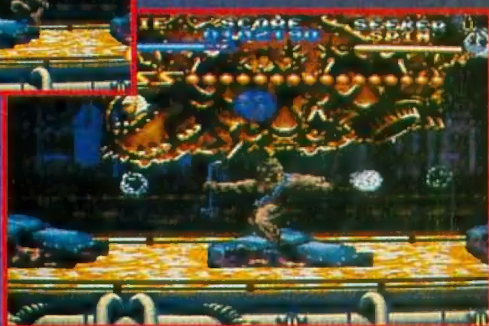
erinnert der Level stark an die Jawa- und X-Wing-Szenen aus *Super Star Wars*. Han Solo versucht inzwischen in der Basis sein Raumschiff, den "Rasenden Falken", zu erreichen, bevor Darth Vaders



Auf dem Taun-Taun hat Luke viel mehr Lebensenergie als zu Fuß



Darth Vader kann es gar nicht packen, wenn Chewie auf den Teppich kackert



Rasenden Falken in einem Asteroidefeld gelandet. Um in den Hyperraum springen zu können, muß er in schönster Wing-Commander-Manier alle Tie-Jäger in der Umgebung beseitigen. Luke kämpft sich inzwischen auf der Suche nach dem alten Jedi-Meister durch die unmenschlichen Dschungel Dagobahs. Nachdem er ihn gefunden hat und seine Ausbildung beendet, steht ihm endlich die Macht zur Verfügung. Er



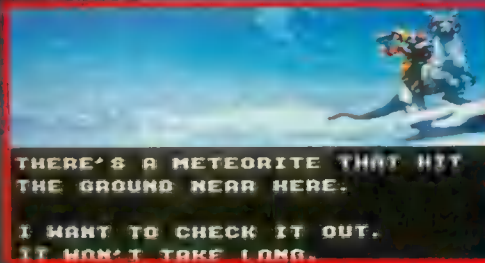


# BACK STRIKES



Im Asteroidenfeld trifft Ihr auf Tie-Jäger und Felsbrücken

**Oben:** Bob mit Mundgeruch.  
**Rechts:** Animierte Sequenzen verbinden die einzelnen Level



ren und an Bob Fett übergeben. Luke ist auf dem Weg, um seine Freunde zu retten. Im vielleicht schönsten Level des ganzen Spiels fliegt er in einer 3-D-Wolken-Landschaft auf Bespin zu. Ihr könnt unter der Wolkendecke durchfliegen, um angreifenden Imperialen Kräften auszuweichen. Nachdem sich Luke durch die halbe Stadt gekämpft hat, kommt es zur unausweichlichen Auseinandersetzung mit Darth Vader. *Super Empire Strikes Back* ist zum größten

Teil ein immer Action-Jump'n'-Run-Spiel mit ausgezeichnete Grafik und ungewöhnlich langen und schwierigen Spieleschnitten. An verschiedenen Stellen liegen Extras bereit, mit denen Ihr einen



Darth Vader: Ätsch Bätsch, meiner ist länger!

Han Solo und die Kessel-Zwillinge bei Dieter-Thomas Heck (rechts oben) in der Hilfsstadt

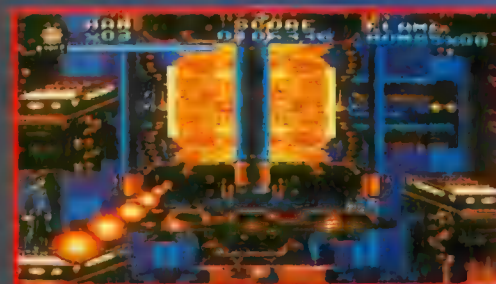


kann sein Leseschwerm als Bonusang benutzen. Feinde einfrieren, die Zeit kontrollieren und vieles mehr. Han Solo, Prinzessin Leia, Chewbacca und C3PO sind inzwischen in der Wolkenstadt Bespin eingetroffen. Han macht sich auf die Suche nach seinem "alten Kumpel" Lando Calrissian. Der übergibt ihn jedoch direkt an die imperialen Truppen. Als Chewbacca durchläuft Ihr die Schrotthäuden der Stadt nach den Überresten von C3PO. Han wird von Darth Vader eingefro-

Schutzschild aufbauen. Eure Waffenpower erhöhen oder Eure Lebenskraft für mehr Zeit gewinnen könnt. Die Macht gibt Euch zudem einige interessante ungewöhnliche Optionen. Die wenigen 3-D-Level bieten sehr schnelle, detaillierte Grafik und neue Ideen. Nach einigen Spieleschnitten gibt es animierte Zwischensequenzen zu bewundern. Das Spiel hält sich grafisch und musikalisch eng an das Filmvorbild. Endlich gibt es auch ein Passwort-Feature, ohne das dieses sehr schwierige Spiel wohl kaum zu schaffen wäre. In den USA wird *Super Empire Strikes Back* noch vor Weihnachten erscheinen. In Deutschland müßt Ihr Euch noch bis Januar gedulden. Doch dann schlägt Darth Vader eiskalt zu. *more*



Der beeindruckende Anflug auf die Wolkenstadt



Ein Reaktor als Endgegner? Oder mal was Neues.





**Super-News**  
von  
**LAGUNA's**  
**Sports-Line!**

# SPORTS LINE

## Brandneu: Der SNES-Shooting-Star des Jahres!



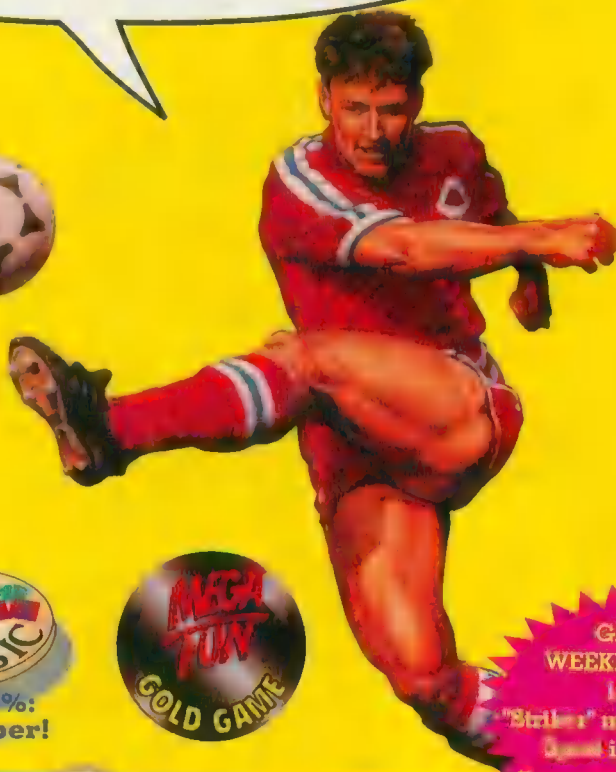
### Striker

SNES-Sport-Fans, haltet Euch fest: Niemand hätte für möglich gehalten, daß eine Videogame-Konsole eine derart komplexe Fußballsimulation auf Eure Bildschirme zaubern kann. Features: Teamstrategien, neue FIFA-Regeln, manueller oder automatischer Torwart, rote und gelbe Karten, Auswechselspieler, Verlängerung und Elfmeterschießen, unbegrenzt in Namen, Fähigkeiten, Aussehen, Kleidung etc. variierbare Einzelspieler und Mannschaften, im Turniermodus bis zu 64 verschiedene Teams u.v.m.!

"...unerreichter Spielspaß!" VIDEO GAMES 10/93

"...noch kein besseres Produkt dieses Genres gesehen!" TOTAL 8/93

LAGUNA-Spiele  
gibt's überall: In  
Kaufhäusern, im  
Fachhandel oder  
im Versandhandel.



GALLUP  
WEEKLY REPORT  
14.9.93

"Striker" meistverkauftes  
Spiel in England!

1. Entwurf innerhalb 4 Wochen ab Erhalt des Kaufbetrages des Kaufbetrages das Originalspiel mit Reportage und 6,- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden



**GAME BOY**

**SUPER NINTENDO**  
16-BIT SUPER VIDEO GAME CONSOLE

**Nintendo**

Nintendo, NES, Game Boy and the Nintendo Product Seals and other marks designated as trademarks of Nintendo Inc. ©1993 Nintendo Software



...by **LAGUNA**

Ihr kennt ja schon Maxx, LAGUNA's leicht abgefahrenen neuen Spaßbeauftragten. Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.



Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt's ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie\*: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

# Brandheiß: Die ultimative SNES- Tennis-Simulation!



**NEU!**

Jetzt auch  
im Game Boy™



## Jimmy Connors Pro Tennis Tour:

Der Abräumer. Selten hat ein Game so in der Fachpresse gewirbelt wie Jimmy Connors Pro Tennis Tour! Selbst wenn Du bisher beim Stichwort "Tennis" welke Ohren bekamst: JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR wird Dich vor Deiner SNES-Konsole festnageln. Packende Ballwechsel mit sechzehn in ihrer Spielstärke einstellbaren Computergegnern, Einzel oder Doppel mit bis zu vier Spielern (Vier-Spieler-Adapter!), sechs verschiedene Bodenbeläge zur Wahl und noch viele Optionen mehr machen Deine vier Wände zum Centre Court!



Noch mehr Spaß  
macht's mit dem  
Super-Zubehör von  
LAGUNA - fragt danach!



**MEGA  
FUN**  
Tennis-  
Belohnung:



**TOTAL!**

Note 1-1



**GAMES**

**POWER  
PLAY**

Nintendo™, NES™, Game Boy™ and the Nintendo Family Seal and other marks designated as ™ are trademarks of Nintendo. Jimmy Connors Pro Tennis Tour © 1992 Ubi Soft - 800 878 878



Obwohl das 3DO "nur" eine 32-Bit-Konsole und mit 700 Dollar alles andere als preiswert ist, wird das Gerät als chancenreicher Future-Kandidat im Multi-mediakarussell gehandelt.

# Panasonic 3DO

**ü**ber 300 Lizenznehmer schon zum Marktstart sind alles andere als ein Pappentier. Da läßt man sich doch gerne zu optimistischen Zukunftsprognosen hinreißen. Um so beeindruckender, wenn sich neben namhaften Elektronikgiganten (Matsushita: Panasonic/Technics und Sanyo) und den mächtigsten Medien- und Kommunikationskonzernen der Welt (Time-Warner, AT&T, MCA) fast die gesamte Creme der Spiele-Industrie aufgemacht

hat, um dem Wunderkind möglichst früh gute Software in die Wiege zu legen und ein gesundes Wachstum zu garantieren. Bei soviel Familiensinn wird natürlich eines klar: Man möchte am liebsten einen neuen Standard etablieren, und zwar möglichst weit weg vom Würgegriff eines Giganten wie Nintendo.

Viele angekündigte 3DO-Programme sind Umsetzungen bereits erfolgreicher Computer-

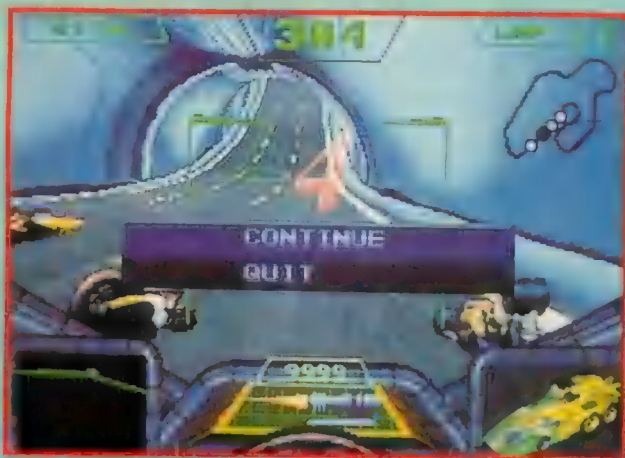
spiele, die aufgrund mangelnder Hardwarevoraussetzungen den Weg auf die Spielkonsolen noch nicht gefunden haben. Origin startet z. B. *Super Wing Commander*, Bullfrog bringt *Syndicate*, Spectrum Holobyte schickt *Star Trek: Next Generation* ins Rennen und Readysoft hetzt einmal mehr den armen Dirk durch *Dragon's Lair*. Unter den Lizenznehmern tummeln sich klangvolle Namen wie Access, Activision, Broderbund, Core Design, Domark, Dynamix, Interplay, Maxis, Mindscape, Ocean, Sier-

ra On Line, Virgin Games und die Westwood Studios. Über fertige Spiele werden wir Euch regelmäßig informieren.

Im Vergleich zu den 16-Bit-Systemen Super Nintendo und Mega Drive bzw. Mega CD ist die theoretische Leistungsfähigkeit des 3DO natürlich beeindruckend. Doch im Clinch mit den Zukunftsprojekten der Konkurrenz schneidet der 3DO Interactive Multiplayer eher bescheiden ab. Vor allem beim Preis runzelt sich so manche Stirn. Sicherlich ist noch jede Menge Toleranz nach unten drin, doch mit derzeit 700 Dollar (!) ist das Gerät nur eines: viel zu teuer. Deutsche Freaks schaufeln noch zusätzlich Kohle für Einfuhr und Mehrwertsteuer nach

und sind kaum unter 1700 Mark dabei. Ein offizieller Marktstart für Deutschland ist nicht vor Mitte '94 drin. Bis dann rückt die Konkurrenz garantiert gewaltig auf. Zwar ist das 3DO mit Modemport und dem geplanten "Digital Decoder"

bestens für die ISDN- oder ATM-Zukunft gewappnet, doch solange es kein leistungsfähiges Datennetz gibt, wird es eben auch kein interaktives Fernsehen geben, keine Pay-TV-Spieler, noch nicht einmal Spielen im Netzwerk. Solange wird das Gerät nirgends auf der Welt mehr oder weniger sein als



**Das erste fertige 3DO-Rennspiel**  
*Crash'n Burn* protzt mit beeindruckender Grafik. Sound und Spielbarkeit rechtfertigen aber keineswegs den hohen Preis der neuen Hardware.





(nur) eine Spielkonsole. Basta. Daran ändert auch die Tatsache nichts, daß sich mit dem 3DO Musik-CDs abspielen lassen (was mittlerweile ohnehin jedes CD-System bietet), daß sich Photo-CDs betrachten lassen (wo Kodak deutlichen Vorsprung hat) oder daß auch Zugriff auf CD-ROM-Datenbanken und -Lexika besteht (was nur Leute interessiert, die sowieso schon einen Computer dafür besitzen). Schon interessanter wird die Geschichte durch MPEG-Video-CDs (Anwendungen gibt's noch wenige) oder ein optionales MIDI-Interface (Musiker setzen derzeit auf spottbillige Ataris oder PCs bzw. Macs). Was vielleicht so klingt, als woll-

**Jede Menge  
Vorschußlorbeeren: Panasonic 3DO**

ten wir die tollen Perspektiven des 3DO miesmachen, soll vielmehr klar herausstellen, daß es außer dem Kernprodukt Spiele derzeit keine zwingenden Argumente für das teure Gerät gibt. Dramatischer formuliert: Im 3DO steckt weit mehr innovati-

ves Potential, als heute und jetzt sinnvoll ist. Den Preis für die Vision der schönen neuen Welt soll der Kunde aber bitte sofort auf den Tresen blättern. Wird er aber nicht! Atari z.B. plant mit dem Jaguar bei weitem nicht so langfristig: Man drückt den

Preis mit allen Mitteln knapp unter die magische 500-Mark-Grenze und bietet trotzdem tolle Hardwareleistung. Atari hat keinerlei hochfliegenden Multimediavisionen, sondern will "lediglich" eine gute Spielkonsole anbieten. Dummerweise hat Atari ein ganz anderes Problem: Mehr als zehnmal weniger Lizenzpartner als die 3DO-Company, nicht halb soviel Präsentationstalent und außerdem einen ruinierten Ruf. Abschließend betrachtet, ist es unserer Meinung nach viel zu früh, als Käufer mit dem 3DO zu liebäugeln, vor allem in Deutschland. Zumindest das ist ja schließlich auch die Meinung der 3DO-Company. hu

## Neue Konsolenhardware im Überblick

Gerät	Project R.	Saturn	Jaguar	3DO	Amiga CD32	Super NES	Mega Drive
Hersteller	Nintendo/Silicon Graphics	Sega	Atari	3DO/Panasonic	Commodore	Nintendo	Sega
geplant für	Mitte '95	Ende '94	Ende '93	fertig	fertig	fertig	fertig
Preis ca.	k. A.	k. A.	ca. 500 DM	ca. 1700 DM	ca. 700 DM	ca. 190	ca. 200
Datenträger	CD evtl. Module	CD evtl. Module	Module CD geplant	nur CD	nur CD	Module CD gestorben	Module CD optional
Systembus	64 Bit	32 Bit	64 Bit	32 Bit	32 Bit	16 Bit	16 Bit
Buskapazität	k. A.	k. A.	106,4 MByte/s	50 MByte/s	20 MByte/s	5 MByte/s	5 MByte/s
Farben	16,7 Mio.	4096 aus 16,7 Mio.	16,7 Mio.	262.144 aus 16,7 Mio.	32.768 aus 16,7 Mio.	256	64
True Color	Ja	Nein	Ja (32 Bit)	Ja (24 Bit)	Nein	Nein	Nein
Auflösung grafisch	k. A.	320 x 224	768 x 576	640 x 480	800 x 600 bzw. 320 x 200	512 x 448	320 x 224
Prozessoren	k. A.	Hitachi RISC-CPU, 6 Subsystemprozessoren	GPU, DSP, Objektproz. Blitter, MC68000	Risc Arm60, DSP, 2 Blitter	MC68020 AGA-Chips. 2 Beschl.	65C816 DSP	MC68000 Z80
Rechenpower in MIPS	>100	ca. 80	ca. 55	ca. 25	ca. 3	ca. 1	ca. 1
16-Bit-Stereo-Sound (CD)	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein (mit CD Ja)
Hardware für 3-D-Objekte	k. A.	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
Objektprozessor	k. A.	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
Scrolling-Hardware	k. A.	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Sprite-Hardware	k. A.	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Zoom/Rotations-Hardware	k. A.	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	Nein
Rendering-/Animationsgeschw. in Pixeln/s	k. A.	k. A.	>850 Mio.	64 Mio.	5 Mio.	1 Mio.	1 Mio.

Wichtig: Alle Angaben sind ohne Gewähr, da wir Informationen in dieser Übersicht z. T. nicht direkt vom Hersteller haben. "Project Reality" und "Sega Saturn" sind Arbeitstitel, die fertigen Geräte heißen sicher anders. Importgeräte und deren Zusätze haben wir nicht in die Tabelle aufgenommen: Neo Geo, PC Engine etc. sowie das SNK-CD-ROM, das für Mai '94 in Japan angekündigt ist, die Hudson 32-Bit "Iron Man"-Konsole, Fujitsu Marty FM Towns. Das Philips-CDi ist abgesetzt, ein neues Gerät in Entwicklung.



# SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos



## Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power für PC

Eva Hoogh

Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels“ (PC), hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1“ wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-508-6

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-

## Die X-Wing-Piloten-Power für PC

Richard Eisenmenger

Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller StarWars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Anwender.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-443-8

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



## Die... Quest-Spiele-Power

für PC und Amiga

Christian Rogge

Spielführer zu der berühmten Spielreihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King's Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!

1993, 229 Seiten

ISBN 3-87791-500-0

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-



## WEITERHIN LIEFERBAR

### PC Spiele '93

H. Lenhardt/B. Schneider

100 aktuelle Spiele im Test.

1992, 275 Seiten, 1 Diskette

ISBN 3-87791-371-7

DM 39,-, sFr 37,-, öS 304,-

### Die Geheimnisse des Wing Commander II

Mike Harrison

1992, 240 Seiten

ISBN 3-87791-359-8

DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



## Adventures

Rainer Babel and friends

Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß“ für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Temple of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mansion 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck's Revenge; The Lost Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkos; Frontier Pharmacist.

1993, 216 Seiten,

ISBN 3-87791-472-1

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-



## Die Lemmings-2-Spiele-Power

für PC und Amiga

Rainer Babel

Nur ein ausgefuchster Retter kann diesmal die Grünschnäpfe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2,



The Tribes ist nicht gerade leicht.

Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten farbigten Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!

1993, 128 Seiten,

ISBN 3-87791-494-2

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-

## WEITERHIN LIEFERBAR

### Amiga Spiele II

Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.

1992, 272 Seiten, ISBN 3-87791-381-4

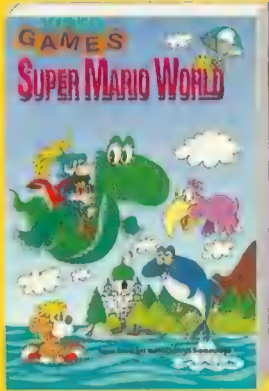
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,-





# POWER

**lösungsorientiert für jeden Spielefreak**



## Super-Mario-World Super Nintendo

R. Babel/J. Matheuzig/  
U. Krockenberger  
Mario auf Super NES! Der Super-Hit!  
Hier das Buch zum Spiel, das nichts  
(aber auch gar nichts) ausläßt! Man  
liest, wie man spielt, und bekommt  
so eine Komplettlösung, und ein voll-  
ständiges Steuerungs-ABC für Mario  
und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu  
jedem Kapitelanfang raffiniert mon-  
tierte Bilder für den totalen Über-  
blick, die alle Geheimnisse lüftet.  
Optimaler Spielspaß für jeden Mario-  
Fan! Das durchgehend vierfarbige  
Buch zum sensationellen Preis.  
1993, 128 Seiten  
ISBN 3-87791-453-5  
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



**WEITERHIN LIEFERBAR**

## Game Boy Band 1

R. DeMaria/Z. Meston  
Dieses Buch führt Sie noch tiefer in  
die Geheimnisse der Game-Boy-Spiele.  
1992, 278 Seiten  
ISBN 3-87791-357-1  
DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



**WEITERHIN LIEFERBAR**

## Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele

R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker  
Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips.  
1992, 269 Seiten, ISBN 3-87791-306-7, DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



## Die neue Mega-Drive- Spiele-Power Sega Mega Drive

Eva Hoogh  
Ein toller, ausführlicher Spieleführer  
zu den phantastischen, genialsten  
und neuesten Spielen auf der Sega-  
Mega-Drive-Konsole. Viele, durchge-  
hend farbige Bilder und zahllose Tips  
und Kniffe sorgen für steßarme Spiel-  
Session. Mega-Spaß und eine ruhige  
Joypadhand sind garantiert!  
Flashback, Another World, Alien III,  
Global Gladiator, Tiny Toon Adven-  
tures, Eco, der Delphin, World of  
Illusion u.v.m.  
1993, ca. 220 Seiten  
ISBN 3-87791-499-3  
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-

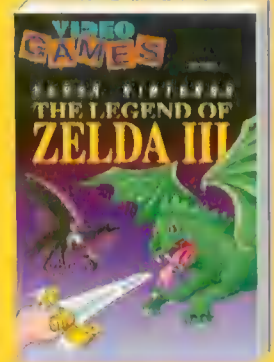
## Game Boy Band 2

R. DeMaria/Z. Meston  
Geheimnisse von Blades of Steel,  
Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe,  
Callenania II.  
1992, 238 Seiten  
ISBN 3-87791-358-X  
DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-

## Die Super-Nintendo- Spiele-Power

### Super Nintendo

Eva Hoogh  
Erster Band einer neuen, farbigen  
Buchreihe mit jeweils drei aktuellen  
Topspielen. Band 1: Another World,  
Push Over, Magical Quest. Ein far-  
biges Buch zum irrsinnigen Preis.  
Mit vielen Tips und Tricks.  
1993, ca. 128 Seiten  
ISBN 3-87791-503-5  
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



## The Legend of Zelda III Super Nintendo

Eva Hoogh  
Das ausführliche Superbuch zum  
Kultspiel! Begleitet Sie auf der ge-  
fährlichen Reise durch die phantasti-  
sche Welt des Spiels. Alle Rätsel wer-  
den gelöst, beste Kampfstrategien  
vorgeschlagen und viele Extras  
gefunden.  
1993, 250 Seiten  
ISBN 3-87791-413-6  
DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,-



Markt & Technik-Produkte erhalten  
Sie im Buchhandel, Warenhaus  
und im Fachhandel. Sie können  
aber auch direkt bei uns bestellen.

**Markt & Technik**

## BESTELLCOUPON

### Bitte schicken Sie mir:

- ☐ 91508 Die Maniac-Mansion 1&2-Spiele-Power
- ☐ 91500 Die... Quest-Spiele-Power
- ☐ 91472 Adventures
- ☐ 91443 Die X-Wing-Piloten-Power
- ☐ 91494 Die Lemmings-2-Spiele-Power
- ☐ 91371 PC Spiele '93
- ☐ 91359 Die Geheimnisse des Wing Commander II
- ☐ 91381 Amiga Spiele II
- ☐ 91453 Super Mario World
- ☐ 91503 Die Super-Nintendo-Spiele-Power
- ☐ 91413 The Legend of Zelda II
- ☐ 91306 Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- ☐ 91499 Die Mega-Drive-Spiele-Power
- ☐ 91357 Game Boy Band 1
- ☐ 91358 Game Boy Band 2

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,- Versandkosten zahle ich:  
per ☐ Nachnahme per ☐ beiliegendem Verrechnungsscheck

### Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: .....  
Straße: .....  
PLZ/Ort: .....

Einsenden an:  
Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b,  
85540 Haar oder per Fax an 0 89/4 60 03-2 00



# ATARI JAGUAR

## Kritisch kommentiert

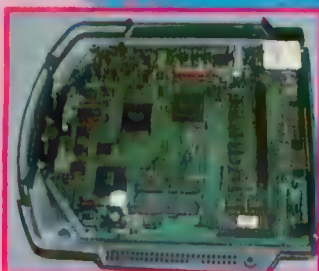
Zweifelloos, der Jaguar ist ein feines Gerät: ausgereiftes Design - rein äußerlich und vom Innenleben. Außerdem ist er wirklich preiswert. Trotzdem ist sein Erfolg alles andere als sicher: Ohne tolle Spiele floppt die beste Hardware, tolle Grafik macht noch kein gutes Spiel. Atari hat es sich in den letzten Jahren systematisch mit zahlreichen großen Entwicklern verdorben. Es wird schwer für Atari werden, potente Softwarehäuser davon zu überzeugen, daß nun Knall auf Fall alles anders sein soll. Modulentwicklung für ein derart leistungsfähiges System ist extrem aufwendig und teuer. Konami und Konsorten werden es sich dreimal überlegen, ob sie in Nintendo-Erzfeind Atari investieren oder lieber auf sichere Einnahmen aus dem Lizenzgeschäft mit den Japanern setzen. Das Modul-konzept mit optionalem CD-ROM könnte sich als Schuß ins Knie erweisen: Jeder Entwickler braucht seine Zeit, bis er ein Gerät wirklich ausreizen kann. Doch kaum hat er sich an Jaguar-Module angepaßt, muß er neu beginnen und auf CD umstellen. Weiterhin hat Atari seinen Ruf bei vielen großen Kauf- und Versandhäusern ruiniert und die einst so treuen Fachhändler scharenweise verprellt. So könnte zum Software- auch noch ein Vertriebsproblem hinzukommen.

**Gerüchte um Ataris  
revolutionäre  
Spielkonsole Jaguar  
kursieren schon  
seit über einem Jahr.  
Jetzt wird das Gerät  
endlich spruchreif.**

**V**ergleicht man Nintendo-Statements zum Project Reality und Atari-Aussagen zum Jaguar, drängt sich die Vermutung auf, es müsse sich da um etwas sehr ähnliches handeln: "Wir definieren den Begriff Videospiel neu."

Der Spieler der Zukunft ist Teil seines Spiels." Während sich Ataris Falcon-Computer gerade am Markt blamierte, bastelte man in Sunnyvale längst an etwas völlig anderem. Der Jaguar ist eine reinrassige Spielkonsole und von keinem Gerät abgeleitet, wie z.B. das CD<sup>32</sup> von Amiga 1200 bzw. CDTV. Bei allen Fehlern, die Atari sich in den letzten Jahren geleistet hat, eins muß man den Kaliforniern lassen: Sie können Hardware designen. Ein Blick ins aufgeräumte Innere der superkompakten Edel-Spielkonsole zeigt kaum mehr als die beiden hochintegrierten Custom-Chips "Tom & Jerry" in flacher SMD-Technik, ein paar Schlußwiderstände, ein paar Treiberbausteine, Ende.

Die fünf Prozessoren (General Processing Unit GPU, Digital Signal Processor DSP, Object Processor, Blitter und 68000) sind komplett integriert. Doch fangen wir von vorne an. Der Jaguar ist eine 64-Bit-Konsole auf Cartridge-Basis. Die 64 Bit beziehen sich auf die Breite des Systembusses (106,4 MByte/s). Salopp formuliert: Diese Kiste schaufelt schneller Daten zwischen den einzelnen Prozessoren und Schnittstellen hin- und her als jede andere Konsole auf dem Markt. Das Grundgerät mit einem Joypad und einem Spiel wird 499 Mark kosten. Ein CD-Laufwerk soll es - nach der Markteinführung - für unter 100 Mark extra geben. Atari: "Es ist noch viel zu früh für ein reinrassiges CD-Gerät. Sie haben zwei Möglichkeiten: Ein billiges CD-Laufwerk ist entsetzlich langsam. Bauen Sie ein schnelles ein, wird die Konsole viel zu teuer." Die Module fassen maximal 48 MBit ungepackter Daten. Mit einem speziellen Kom-





primierungs-Algorithmus will Atari bis zu 400 MBit (!) darauf unterbringen. Auf eine CD passen rund 550 MByte, also 4400 MBit, immer noch mehr als zehnmal soviel. Mit dem Com-Lynx-Kabel lassen sich mehrere Jaguars zusammenschließen. An die sog. Enhanced-Controller-Ports lassen sich zwei Joypads bzw. diverse analoge und digitale Steuergeräte anschließen: Lichtpistolen, Joysticks, auch eine Maus oder Tastatur. Mitgeliefert wird ein Joypad, das ein wenig an die Intellivision-Boards erinnert: Sieht aus, als habe man ein Sega-Joypad mit

## Jaguar-Lizenzpartner \*

Anco Software Ltd.  
Maxis Software  
Telegames Beyond  
Games Inc.  
Microids  
Tiertex Ltd.  
Dimension Technologies  
Midnight Software Inc.  
Titus  
Eurosoft  
Ocean Software Ltd.  
Tradewest  
High Voltage Software  
Rebellion Software Ltd.  
Trimark Interactive  
Krisalis Software Ltd.  
Retour 2048  
U.S. Gold Ltd.  
Loriciel S.A.  
Silmarils

drei Feuerknöpfen und Steuerkreuz mit einer Fernbedienung gekreuzt. Das Ganze liegt etwas klobig in der Hand und ist sicherlich gewöhnungsbedürftig. Viel wichtiger als als die nackten technischen Daten sind die Spiele, die schon zu sehen waren. Wir beschränken uns daher auf eine Übersichtstabelle und zeigen lieber noch einige Bilder von geplanten Titeln. Ein ausführlicher Test folgt natürlich, sobald wir die Maschine zerpfücken dürfen!

hu

## Crescent Galaxy

Hartes Horizontalscroller-Ballerspiel mit sagenhaften gerenderten Landschaften und phantastischen Gegnern in 3-D-Texture-Mapping. Ziemlich schnelle Action. Erster Härtestest für das Jaguar-Joypad.



Raiden

## Cybermorph

Mit einem 3-D-Vektorgrafik-Schiff fliegt Ihr über eine surreale Planetenoberfläche, um diverse Objekte einzusammeln. Mischung aus *Starglider*



Checkedred Flag 2

und *Starwing*. Ein erster Blick auf die frühe Version zeigte extrem schnelle Vektorgrafik und weiche Steuerung.

## Raiden

In der Umsetzung des Vertikal-scroller-Automaten fliegt Ihr über Feindgebiet, zerstört Panzer und Flugzeuge, weicht gegnerischem Feuer und anfliegenden Raketen aus.



## Evolution: Dino Dudes

Ist eine Mischung aus *Lemmings*, *Dinolympics* und *Humans*. Über 80 Levels müßt Ihr in diesem Plattform-Puzzlespiel lösen. Ihr müßt Euch vor riesigen fleischfressenden Dinos in Schutz bringen, Waffen erfinden und anwenden etc.



Crescent Galaxy

## Checkedred Flag 2

Ultraschnelles 3-D-Vektorrennspiel. Mischung aus *Virtual Racing* (Sega) und *Trax FX* (Nintendo). Ihr könnt quer durch die Pampa brettern, wenden, einfach alles. Hier dreht der Jaguar auf.



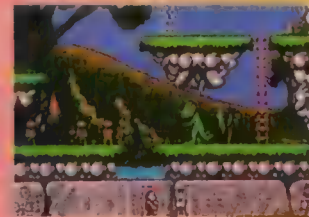
Alien vs. Predator

## Alien vs. Predator

Ist ein spannendes 3-D-Action-Adventure. Mischung aus *Castle Wolfenstein 3D* (PC), *Doom* (PC) oder den 3-D-



Crescent Galaxy



Evolution: Dino Dudes

Sequenzen aus *Oceans Jurassic Park* (Super Nintendo). Auch ohne Maus problemlos zu steuern. Mit Gegnern, die zum Schreien echt aussehen!

## Tiny Toon Adventures

Farbenfrohes Plattformspiel mit den berühmten Warner-Comichelden. Buster Bunny, Babs Bunny, Pluck & Duck sind hüpfend unterwegs, um den Planeten Aurica zu retten. Das Spiel selbst kommt allerdings nicht von der Hitfabrik Konami.



## Ein Muß für Kreative!

Markt & Technik

### Bildverarbeitung am

# MAC

Ablage Bearbeiten Modus B...hl Fenster



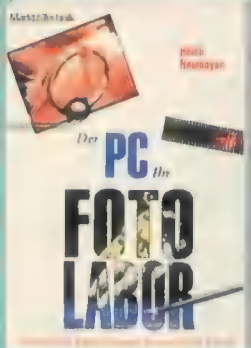
Eine Einführung

### Bildverarbeitung am Mac

Thomas Maschke

Die Bildbearbeitung am Computer (Electronic Imaging) ist seit Jahren ein zentrales Thema für Apple-Macintosh-Anwender. Trotzdem herrscht sehr oft Unklarheit über Techniken, Möglichkeiten und Grenzen dieses Verfahrens. In diesem Buch erfahren Sie alles, was Sie über die Grundlagen der Bildverarbeitung wissen müssen. Sie lernen, wie Illustrationen, Fotos und Bilder in den Mac eingelesen und dort professionell bearbeitet werden. Darüber hinaus beschreibt der Autor auch alle Möglichkeiten der Bildausgabe. Die bei der Bildbearbeitung zum Einsatz kommenden Geräte (Scanner, Still-Video, CD-ROM) werden mit ihren Vor- und Nachteilen behandelt. Ebenso ausführlich stellt das Buch die Themen Bilderstellung und Bildverarbeitung am Macintosh (z. B. Mal-, Zeichen-, CAD-, Renderingprogramme) sowie die Ausgabe der Bilddaten (z. B. Drucker, Dinbelichter, Belichtungsstudios) dar. Im Anhang finden Sie außerdem ein ausführliches Kapitel zur Behebung von Fehlern.

1993, 184 Seiten, ISBN 3-87791-575-2, DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,-



### Der PC – Ihr Fotolabor

Heico Neumeyer

Sie lernen, wie Sie Bilder digital speichern und auf dem PC mit Bildbearbeitungssoftware sowie Grafik- und Präsentationsprogrammen weiterbearbeiten. Das hochwertige, farbige Buch ist ein Muß für alle, die sich professionell mit dem Thema Bildbearbeitung befassen.

1993, 176 Seiten  
ISBN 3-87791-573-6  
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,-



### Scannen

Heiner Henniges

Alle Scanner-Typen und die verfügbare Software im Überblick. Rasterweiten und -winkel, Farbtiefen und Farbräume werden ebenso erklärt wie additive und subtraktive Farbmodelle. Zudem alles über Datenformate sowie die Schrifterkennung und Archivierung von Textvorlagen.

1993, ca. 170 Seiten  
ISBN 3-87791-580-9  
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,-



### Frage&Antwort für Windows – Das Kompendium

Udo Schmidt

Sie arbeiten sich in eine Übungsfirma ein und lernen so alle Funktionen von F&A kennen. Sie erfahren alles Wichtige über die Datenbank, Datenbankabfragen und Electronic Mail. Mit der Textverarbeitung erstellen Sie Listen. Mit Beispieldiskette.

1993, ca. 700 Seiten, 1 Disk 3,5"  
ISBN 3-87791-445-4  
DM 79,-, sFr 74,-, öS 616,-



### Harvard Graphics für Windows 2.0 – Das Kompendium

Andreas Wegen

Zum Einstieg erproben Sie die Strategien zur Präsentationserstellung anhand eines Beispiels. Anschließend vertiefen Sie nach Ihren Bedürfnissen einzelne Themengebiete. Schnelle Hilfe bieten das Referenz- und Stichwortverzeichnis.

1993, ca. 600 Seiten  
ISBN 3-87791-540-X  
DM 69,-, sFr 64,-, öS 538,-



### Novell NetWare 4.0 – Das Kompendium

Birgit Smadja

Dieser Leitfaden enthält alles, um Novell NetWare fachgerecht zu benutzen, zu betreuen und zu installieren. Von der Verkabelung, der Netzwerkarten-Einstellung und Arbeitsplatzinstallation über Tips zur Verzeichnisorganisation und Rechtevergabe bis zu File-Server-Installation, Upgrade, Druckerorganisation und Fehlersuche.

1993, ca. 650 Seiten  
ISBN 3-87791-487-X  
DM 69,-, sFr 64,-, öS 538,-

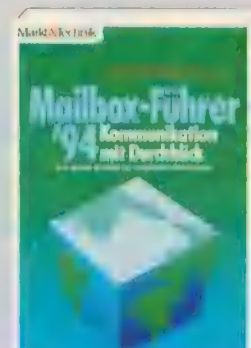


### Das DFÜ-Kompendium

Christian Caroli

Alles Wissen, das Sie im Umgang mit DFÜ benötigen, praxisnah vermittelt! Welches ist das richtige Modem, wie ist es aufgebaut, wie arbeitet man mit Mailboxen, was ist ein Point, wie kann man die Telefonrechnung klein halten usw.

1993, ca. 400 Seiten  
ISBN 3-87791-519-1  
DM 49,-, sFr 46,-, öS 382,-



### Mailbox-Führer '94

B. Hurth/O. Szigan/T. Linke Berücksichtigt die 150 Boxen, die seit mindestens 1 Jahr existieren, 24 Stunden on line sind und durch ihre Leistung überzeugen. Grundlegendes über DFÜ rundet die Information ab.

1993, ca. 250 Seiten  
ISBN 3-87791-511-6  
DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,-



### Programmierer-Know-how



#### Visual Basic 3.0 für Windows – Das Kompendium

Peter Monadjemi

Neben der fundierten Einführung in die Visual-Basic-Programmierung werden auch fortgeschrittene Profi-Themen wie DDE und OLE, Customs Controls und die Programmierung von Multimedia-Applikationen behandelt. Ein Kapitel geht ausführlich auf alle Unterschiede zur Version 1.0 ein. Die Diskette enthält zudem eine eingeschränkte Visual-Basic-Version, mit der Sie alle Beispielprogramme ausprobieren können.

1993, ca. 750 Seiten, 1 Disk 3,5" ISBN 3-87791-420-9

DM 89,-, sFr 83,-, öS 694,-



#### Von Pascal zu C/C++

Georg Glaser

Eine Einführung in C++ auf der Basis von Turbo Pascal. Pascal-Programmierer können damit schneller in C/C++ einsteigen. Die Diskette enthält eine C++-Bibliothek zur analytischen Geometrie, ein Formatierungsprogramm für Listings und ein Übersetzungsprogramm von Pascal nach C++.

1993, ca. 300 Seiten, 1 Disk 3,5" ISBN 3-87791-524-8

DM 69,-, sFr 64,-, öS 538,-

### Voll im Trend!



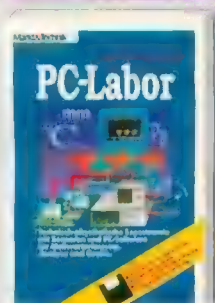
#### Microsoft Office-Paket

Markt&Technik-Autorenteam

Word für Windows, Excel, Access und PowerPoint in einem Paket. Für alle Anwender, die die gängigsten Programmfunktionen zu einem sensationellen Preis nutzen wollen. Vermittelt das Grundwissen, die wichtigsten Funktionen und deren Einsatz und enthält Daten und Fakten, die im Alltag unentbehrlich sind.

1993, ca. 1300 Seiten, ISBN 3-87791-578-7, DM 79,-, sFr 74,-, öS 616,-

### Heiße Tips für Bastler



#### PC-Labor

H. Bernstein/H.-J. Blank

100 Experimente für die PC-Meßtechnik. Beschreibt Hardware, Software und Sensoren für schnelle Datenerfassung in Verbindung mit PC-Systemen für technische, wissenschaftliche und physikalische Bereiche.

1993, 552 Seiten, 1 Disk 3,5" ISBN 3-87791-497-7

DM 129,-, sFr 119,-, öS 1006,-



#### Computerschnittstellen und Bussysteme

Klaus Dembowski

Praktische Antworten für die Anwendung, Auswahl und Bewertung von Schnittstellen und Bussystemen z. B. aus PC, SPARC, VME-, Multibus- oder Feldbus-Umgebungen.

1993, 480 Seiten ISBN 3-87791-440-3

DM 79,-, sFr 74,-, öS 616,-



#### PC-Werkstatt – Platinenbuch

Klaus Dembowski

Konfigurieren und Optimieren von ISA-, EISA- und PS/2-Computern. Hilfe bietet die Analyse- und Testkarte, die mit der beiliegenden Platine aufgebaut werden kann.

1992, 528 Seiten, 1 Disk 3,5" ISBN 3-87791-344-X

DM 98,-, sFr 91,-, öS 764,-

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.



### BESTELLCOUPON

#### Bitte schicken Sie mir:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 91575 Bildverarbeitung am Mac             | <input type="checkbox"/> 91497 PC-Labor                              |
| <input type="checkbox"/> 91573 Der PC – Ihr Fotolabor              | <input type="checkbox"/> 91440 Computerschnittstellen und Bussysteme |
| <input type="checkbox"/> 91580 Scannen                             | <input type="checkbox"/> 91344 PC-Werkstatt – Platinenbuch           |
| <input type="checkbox"/> 91540 Harvard Graphics für Win. 2.0-Komp. | <input type="checkbox"/> 91445 Frage&Antwort für Win.-Komp.          |
| <input type="checkbox"/> 91519 Das DFÜ-Kompendium                  | <input type="checkbox"/> 91420 Visual Basic 3.0 für Win.-Komp.       |
| <input type="checkbox"/> 91511 Mailbox-Führer '94                  | <input type="checkbox"/> 91524 Von Pascal zu C/C++                   |
| <input type="checkbox"/> 91487 Novell NetWare 4.0-Kompendium       |  |
| <input type="checkbox"/> 91578 Microsoft Office-Paket              |  |

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,- Versandkosten zahle ich:

per ☐ Nachnahme per ☐ beiliegendem Verrechnungsscheck

#### Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Einsenden an:  
Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar  
oder per Fax an 0 89/4 60 03-200

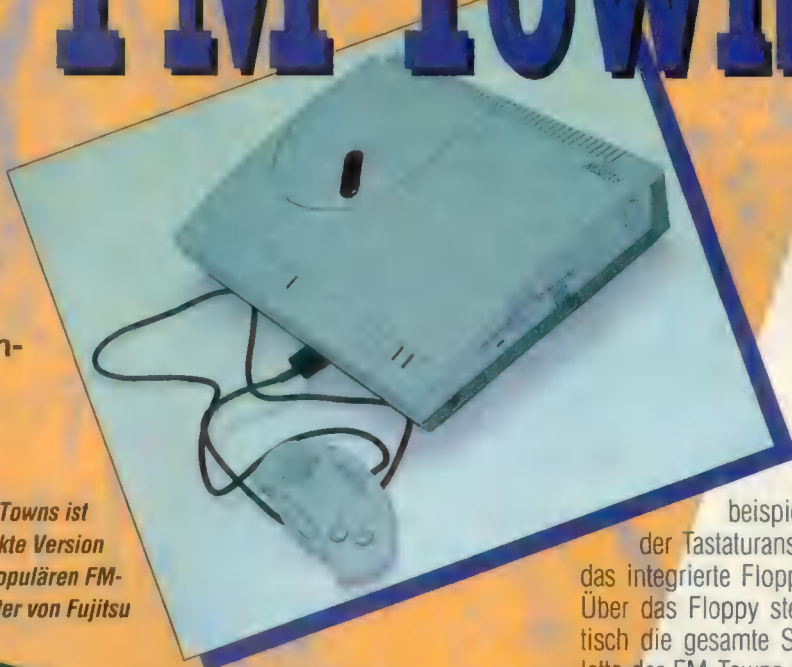


# Marty FM Towns

**Die japanische Importkonsole Marty FM Towns wird – genauso wie die Exoten PC Engine oder Neo Geo – nie offiziell in Deutschland erscheinen. Lohnt sich die Anschaffung trotzdem?**

**W**er sich mit reiner Importhardware einläßt, wird schnell feststellen, daß da alles anders ist. Anschlußkabel, Spiele und Zubehör gibt's nicht im Kaufhaus um die Ecke, sondern meist nur bei den wenigen Fachhändlern, die sich zum Import des Exoten entschlossen haben. Beim Marty fangen die Probleme bereits bei der Stromversorgung an: Das japanische Stromnetz arbeitet mit 50/60 Hz Wechselstrom und 100 Volt. Zum Test erhielten wir einen monströsen Transformator (Vollcraft) nebst passendem Steckdosen-Konverter. Zum erweiterten Lieferumfang gehört außerdem ein Scart-Kabel mit S-Video-Stecker. Ganz billig ist der Spaß natürlich nicht. Der genaue Preis dürfte je nach Importanbieter stark variieren, unser Testgerät stammt vom Hamburger Versender New Point (Tel. 040/7890108). Daß die Anleitung des Fujitsu-Geräts in Japan gedruckt wurde, dürften auch einfache Naturen auf Anhieb erkennen: Nur anhand der erläuternden Bildchen läßt sich erahnen, worum es geht. Einen englischen Teil gibt's nicht. Wie exotisch das Gerät wirklich ist, stellt Ihr fest, sobald Ihr ein wenig mehr über die FM-Towns-Serie wißt: Fujitsu verkauft ausschließlich in Japan eine Computerserie, die wie

*Das Marty FM Towns ist eine abgespeckte Version der in Japan populären FM-Towns-Computer von Fujitsu*



*Ohne zusätzlichen Trafo und einen Schuko-Adapter könnt Ihr das Marty nicht am 220 V-Stromnetz betreiben*

*S-Video-Anschluß an der Geräterückseite mit Cinch-Buchsen*



*Tastaturanschluß und Floppyschacht an der rechten Geräteseite ver-raten einen verkappten Computer im Konsolengewand.*

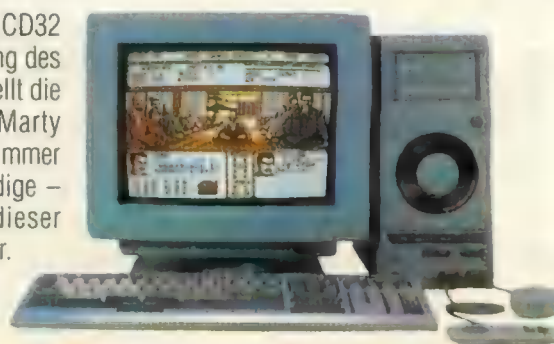
*Unten: ein kompletter FM-Towns-Compi.*



größere Apples oder Amigas eine 68030er-CPU von Motorola besitzen. Für diese Geräte gibt's eine Reihe toller Adventures, Rollenspiele und Anwendersoftware – natürlich ausschließlich in japanischen Schriftzeichen und mit japanischem Betriebssystem. Ähnlich

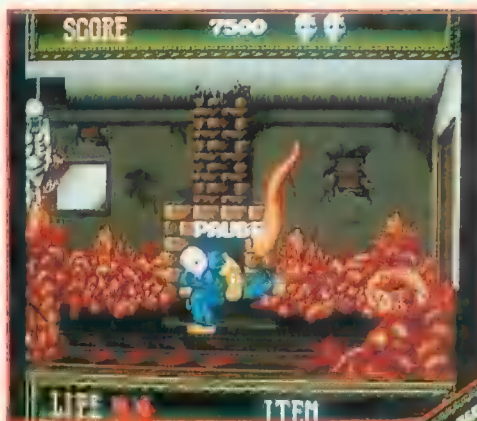
wie das Amiga CD32 eine Vereinfachung des Amiga 1200 ist, stellt die 32-Bit-Konsole Marty FM Towns eine – immer noch sehr aufwendige – Vereinfachung dieser Computerserie dar. Überbleibsel sind

beispielsweise der Tastaturanschluß und das integrierte Floppylaufwerk. Über das Floppy steht theoretisch die gesamte Softwarepalette der FM-Towns-Serie auch für die Marty-Konsole zur Verfügung. Allein Koei bietet über 20 tolle Adventures für FM-Towns-Maschinen an. Wer kein Japanisch kann, sollte das aber gleich wieder vergessen. Die Maus zum Gerät oder irgendwelche Spieldisketten konnten wir in Deutschland bis jetzt nicht sichten – macht ja auch wenig Sinn, denn wer spielt hier schon Rollenspiel-Adventures mit japanischen Texten! Genauso wie beim Sega Mega CD, dem Amiga CD32 oder Panasonic 3DO könnt Ihr mit dem Marty FM Towns neben Spiele-CDs auch Audio-CDs abspielen (auch hier wieder nur über Joypad und Monitor) sowie gemischte Grafik- und Sound-CDs. Außerdem bietet die interne Software eine Karaoke-Funktion, die den Gesang aus beliebigen Musikstücken wegfiltert.





Ein Großteil der Software eignet sich wie gesagt überhaupt nicht für Europa. Übrig bleiben nur Titel, die Ihr auch ohne Japanisch spielen könnt. Zwei stellen wir vor. Auf einer der mitgelieferten Silberscheiben findet sich eine Umsetzung des Arcade-Klassikers **Splatterhouse**. Für alle, die die Story noch nicht kennen: Ein Rudel Monster entschließt sich, eine Party zu geben. Da trotz intensiver Promotion kein menschliches Frischfleisch erscheint, schwärmen die Mutanten aus und schleppen das erstbeste Mäd-



**Splatterhouse:**  
Brutaler Blutausch,  
auch ohne  
Japanisch spielbar



ben springen. Die Version enthält alle Details des Automaten-Vorbilds.

In der zweiten CD, **Microcosm** von Psygnosis, spielt Blut ebenfalls eine nicht unwichtige Rolle: Eine fremde Macht hat Euren Körper verseucht, so daß Eure Lebens-

erwartung nun in etwa im Bereich eines Normalsterblichen liegt, der Zangief angepöbelt hat: wenige Stunden im Krankenhaus. Als letzte Möglichkeit

bleibt Euch ein medizinischer Versuch à la *Die Reise ins Ich*. Ein verkleinertes Rettungsteam in laserbestücktem Kampfschiff wird Euch injiziert. Trotz minutenlangem pompöser Intro-Bilder in Realfilmqualität hinterläßt das eigentliche Spiel einen faden Nachgeschmack. Ihr flitzt in Venen umher und ballert auf Virus-Formationen, die sich nie wesentlich ändern. Die Explosion nach Eurem Ableben ist dagegen sehenswert: Ihr beobachtet den Kommandanten bei seinen verzweifelten Rettungsversuchen im Innern des Schiffs, das schließlich in einer gewaltigen Detonation in seine atomaren Einzelteile zerlegt wird. Bedenkt man Aufwand und Preis, bis das Marty FM Towns einsatzbereit am heimischen Monitor hängt, berücksichtigt man die verfügbaren Spiele und denkt gleichzeitig an die zahlreichen Konkurrenzkonzepte von



chen ab, das ihnen in die fauligen Hände fällt. Dessen Freund erinnert sich an eine mystische Maske. Einmal aufgesetzt, verwandelt ihn das Ding in ein Monster. So dringet er in den Vorhof der Hölle ein und drischt mit Hackebeil und Machete auf die Ghouls ein. An schleimigen Gegnern stellen sich alienartige Parasiten vor, verwesene Ketten sägenmonster sowie Eure eigenen Spiegelbilder, die im Spiegelkabinett aus den Schei-

**Das aufwendige Grafikspektakel Microcosm von Psygnosis gibt's für fast jede neue Konsolenhardware. Leider täuscht die opulente Grafik nicht über den bescheidenen Spielspaß hinweg.**



**Die Reise ins Ich:**  
fraktalgenerierte  
organische  
Landschaften

CD-Konsolen, bleibt nur eine Bewertung des Geräts: Nur empfehlenswert für finanzkräftige Freaks mit fortgeschrittenen (Japanisch)Kenntnissen! hu/rk



## SONY IMAGESOFT

# dreht alles

**Wer Sony nur als Unterhaltungsgigant in Sachen Hifi-Stereo kennt (ich sage nur Walkman), der wird eines Besseren belehrt: Die Softwareabteilung des Japano-Multis ist bei Sony-Music in Frankfurt untergeschlüpft und bastelt fleißig an interessanten Spiele-Highlights**

sicht treiben würden sowie einen Energiewall als magisches Hilfsmittel. Für jeden Boß, der nach Eurem Einwirken klein beigibt, erhaltet Ihr eine weitere magische Waffe: Unter den insgesamt acht Power-Extras tummeln sich Blitze, Feuerbälle sowie Erste-Hilfe-Kästen, die Eure

Lebensenergie wiederherstellen. Ihr könnt Euch aber auch in einen flammenden Phoenix verwandeln (unbedingt notwendig, um das Panzerschild des vorletzten Endgegners bersten zu lassen). Die Zauberkolben verweigern aber ihren Einsatz beharrlich, wenn Eure Magieleiste denselben Inhalt hat wie ein Kühlschrank nach E. Hondas Besuch: Leer. Anfangs seid Ihr mit vier Magieeinheiten ausgestattet, die Ihr auf maximal acht aufstockt. Jede magische Spielerei verschlingt dann ein bis zwei Stück davon: Ihr solltet mit den Dingen sorgsam umgehen. Macht Ihr den herumstreunenden Monstern klar, wer der Herr im himmlischen Haus ist, erhaltet Ihr Diamanten, die Ihr in 100er Serien gegen Extraleben eintauscht. Während des Spiels bewegt Ihr Euch auf Landkarte à la *Super Mario World* vorwärts und müßt jeden der eingezeichneten Punkte erforschen, wollt Ihr alle Zauberkolben ergattern. Dabei gestaltet sich Euer Abenteuer abwechslungsreich wie selten: Ihr müßt rotierende Türme mit seitlichen Eingängen wie in *Super Ghouls'n'Ghosts* (SNES) erklimmen, 3-D-Bonus-Stages à la *Sonic* durchfliegen, Euch durch Baumwipfel und Riesenzecken kämpfen und Levels voller wandernder Decken und Wände (siehe *Castlevania 4*) überleben. Der 3-D-Chip des Super Nintendo leistet vor allem bei den riesigen Endgegnern ganze Arbeit. Ein winziger Motz vergrößert sich nach jedem Treffer langsam von Ameisengröße auf ein Ausmaß, das selbst King Kong zum Reißausnehmen bewegen würde. Baut Ihr Mist und müßt die Radieschen von unten betrachten, müßt Ihr das ober-schlaue Gelabere eines weisen Magiers über Euch ergehen lassen, der Euch das Passwort erst nach einem Monolog verrät, der selbst Macbeth (Shakespeare) vor Neid erblassen ließe. Damit dieses exzellente Jump'n'Run an unserem Classic-Prädikat vor-

### Skyblazer

In der ersten (und derzeit besten) Neuerscheinung begleitet Ihr einen Zauberkolben auf seinem Weg durch eine Unmenge unheilvoller Stages auf dem Weg zur Festung des Dämonenfürsten. Anfangs verfügt Ihr lediglich über zwei Kicks, die jedem *Street Fighter*-Sparringpartner die Lachtränen ins Ge-



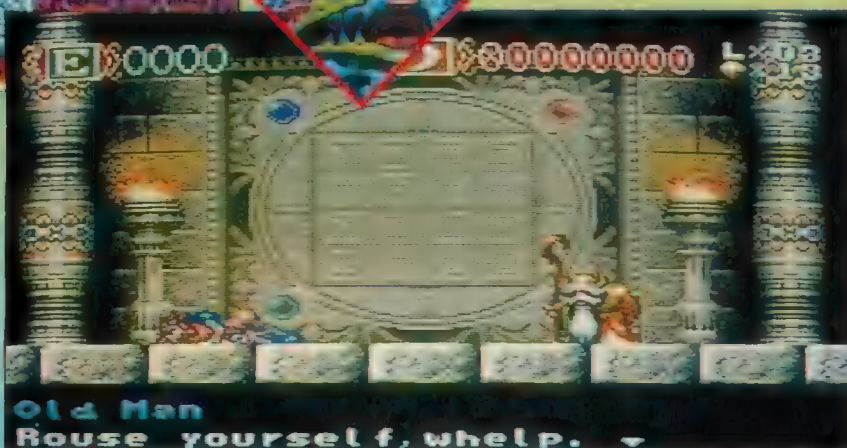
**Riesige bewegte Wände wie in *Castlevania 4* schränken den Helden in seiner Bewegungsvielfalt ein**



**Der Drachenendgegner auf dem rotierenden Dominostein nutzt den 3-D-Chip des SNES aus**



**Erreicht Ihr ein Levelende oder gebt den Löffel ab, müßt Ihr einen ellenlangen Wortschwall des neunmal-klugen Opas ertragen**





# Get Cool!!



## Die Presse liebt ihn!

Das muß man einfach  
gespielt haben...  
(TV Spielfilm 21/93)

Mit Cool Spot hat Virgin  
eines der besten und  
originellsten Jump&Runs  
der Videospielgeschichte  
geschaffen.  
(Total! 11/93)

Cool Spot gehört in jede  
Spielesammlung!  
(Maniac 11/93)

Ein Wahnsinns-Knüller!  
(Sega Magazin 10/93)

## Mit Cool Spot!

Endlich für Super Nintendo Entertainment System,  
Sega Mega Drive, Game Gear und Master System 2

Haltet Euch bereit! Cool Spot ist in der Stadt und er ist der coolste, gewiefteste und spielbarste Held der jemals auf einer Konsole gesichtet wurde. Was ist los? Cool Spots Freunde (sie werden alle Spots genannt) wurden gefangen und Cool Spot muß sie in 17 (!) atemberaubenden Leveln aus den Klauen des verrückten Wild Wicked Wily befreien. State-Of-The-Art-Grafiken, Spitzen-Animation die Maßstäbe setzen wird und... yeah echt coole Musik machen dieses Spiel zu einem Muß für jeden Konsolenbesitzer (und zu einem Grund für jeden anderen, sich eine Konsole zu kaufen).



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT  
(DEUTSCHLAND) GMBH  
Borselstraße • 22765 Hamburg

Virgin

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT  
DEUTSCHLAND GMBH



# PLAY ME

## TOYS 'N GAMES

### super nintendo DM

FINAL FIGHT 2	JP 60,-
MORTAL KOMBAT	US 139,-
T2: ARCADE GAME	DT 139,-
FLASHBACK	DT 149,-
EQUINOX	DT 149,-
STRIKER	DT 125,-
NIGEL MANSELL'S WCR	DT 139,-
UTOPIA	DT 139,-
GOOF TROOP	DT 125,-
EMPIRE STRIKES BACK	DT 149,-
TROLLS	DT 128,-
CLAY FIGHTERS	US 128,-
COSMO GANG: THE PUZZLE	JP 89,-
ROCK 'N ROLL RACING	US 125,-
TETRIS 2 + BOMBLISS	JP 155,-
AERO THE ACROBAT	US 126,-
ALADDIN	US 142,-
JURASSIC PARK	US 145,-
LAST ACTION HERO	DT 126,-
CLIFFHANGER	DT 126,-
ZOMBIES	DT 139,-
YOUNG MERLIN	US 119,-
P.T.O.	US 145,-
CLAYMATES	US 125,-
DRACULA	US 126,-
FINAL SET TENNIS	JP 174,-
TURTLES: TOURN. FIGHTERS	DT 149,-
ART OF FIGHTING	US 148,-
7TH SAGA	US 135,-
F1: POLE POSITION	US 148,-
SENGOKU	JP 189,-

### sega mega drive

TURRICAN	US 39,-
STREET FIGHTER II' CE	DT 145,-
ALADDIN	DT 115,-
OTTIFANTS	DT 99,-
F1	DT 125,-
PUGGSY	DT 119,-
BASEBALL 2020	DT 127,-
JOHN MADDEN '94	DT 129,-
AERO THE ACROBAT	US 113,-
ULTIMATE SOCCER	DT 115,-
GAUNTLET IV	US 113,-
PIRATES! GOLD	US 107,-
GUNSTAR HEROES	DT 117,-
RANGER X	DT 115,-
ZOMBIES	DT 107,-
HAUNTING	DT 127,-
ETERNAL CHAMPIONS	US 138,-
BEAUTY & THE BEAST	US 180,-
JAMES POND 3	DT 117,-

### sega mega cd

ALLE DEUTSCHEN CDS IZ.B.:	
THUNDERHAWK	DT 115,-
SILPHEED	DT 95,-
SONIC	DT 95,-

JOE MONTANA NFL FOOTBALL	US 129,-
CDX ADAPTER	DT 129,-

### neo geo

BASEBALL STARS PRO	120,-
THRASH RALLY	160,-
CROSSED SWORDS	199,-
WORLD HEROES 2	398,-

### 3do

KONSOLE	US K.A.
---------	---------

MERRY  
X-MAS!

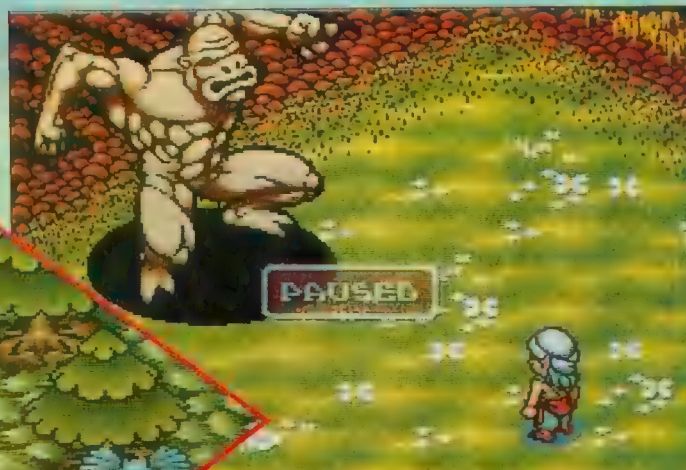
HÄNDLERANFRAGEN  
ERWÜNSCHT

040-5500122

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten. Laden- und Versandpreise können differieren. Es wird keine Garantie für die Kompatibilität der jeweiligen Module gewährt. Versand erfolgt per UPS Nachnahme. Auslandsendungen nur gegen Vorkasse.

# WARPZONE

*Equinox ist genau das richtige Futter für alle Dungeonsüchtigen. Tonnenweise versteckte Extras und Geheimgänge warten auf ihre Entdeckung.*



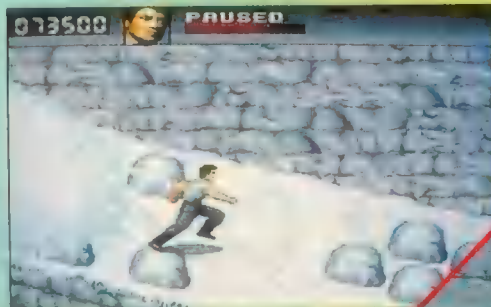
beirauscht, müßte das Programmiererteam schon kollektiv Harakiri begehen.

## Last Action Heroe

Unter die Kategorie 'traurig aber wahr', fällt dagegen das zum neuen Arnie-Film zusammengeschusterte Spiel, das an

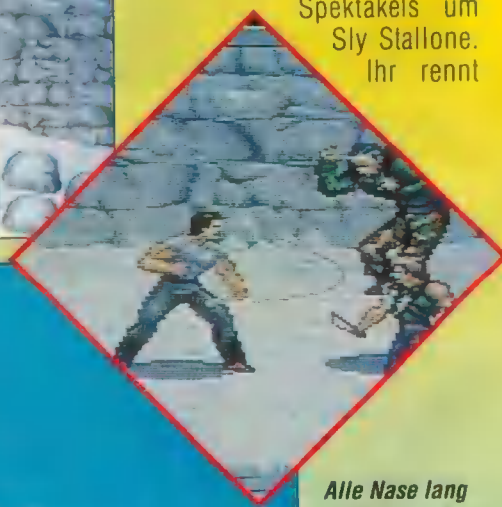
*Final Fight* angelehnt ist: Auch nach längerem Spielen konnte ich nicht mehr als zwei(!) verschiedene Sprites entdecken, die mal allein, mal als Zweiergrüppchen oder als Trio auftauchen. Bevor mich dieser Schrott nochmal vor den Monitor lockt, ziehe ich wohl lieber einen Fangschuß aus der Kanone des T-1000 vor. Meine Empfehlung an Sony für das Programmiererteam von *Last Action Hero*: 'Hasta la Vista, Babies'

**Stallone** mit Start des 110 m Schneeballhürdenlaufs mit Lawinenbegleitung



## Cliffhanger

Keinen Deut besser als Schwarzeneggers Pixel-Abenteuer präsentiert die Umsetzung des Klettermaxe-Spektakels um Sly Stallone. Ihr rennt



Alle Nase lang trefft ihr auf Hochgebirgsterroristen, denen ihr im luftigen Outfit eine (Schnee-) Abreibung verpaßt





# WARPZONE



Mit seinen Verrenkungen läßt Gruffie Schwarzenegger selbst Martial-Arts-As van Damme vor Neid erblassen



durch eine durchgehend weiß gehaltene Berglandschaft (gut, um Farben zu sparen!), die eher einer Fußgängerzone ähnelt, so flach ist sie. Ab und zu verheißt Ihr dann noch einem Rudel immer wieder aufkreuzender Terroristen zu einem Satz heißer Ohren (komisch: Im Film waren's nur sechs). Eins weiß ich jetzt gewiß: Bevor jemals noch eine solche Filmumsetzung meinen Modulschrank ziert, wird Japan Fußballweltmeister!

frischt Ihr mit Snacks auf oder übernehmt die Kraft eines geschlagenen Feindes (in der Oberwelt). Für neue Magie sucht Ihr nach Phiole und verdrescht ebenfalls einen Bösewicht bei Tageslicht. Mit einer eingebauten Batterie wird der Spielstand bei jedem Wechsel zwischen Unter- und Oberwelt abgespeichert. Lebenswichtige Continues gibt es deshalb unbegrenzt. Das Aussehen der Feinde wechselt zwischen finstergroßartig und schnuckeligputzig. Vom einfachen Wuselgeist bis zum übermannshohen

Monster ist für den Dungeon-Experten alles dabei. Einen äußerst guten Eindruck machen auch schon die Soundeffekte und die Musik. Sphärische Höhlenklänge oder knackige Techno-Tracks untermalen das Geschehen je nach Stimmung und Action-Maß.

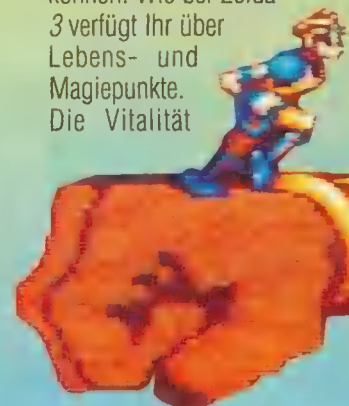
## Flashback

Das Endzeitabenteuer des Geheimagenten Conrad B. Hart gibt's demnächst auch fürs Super Nintendo. Die Umsetzung hält sich fast pedantisch genau an die Mega Drive-Version. Obwohl das Super Nintendo weit mehr Farben darstellen kann und über bessere Sounds verfügt, sieht die Nintendo-Ausgabe von *Flashback* nicht nur genauso aus, wie das Sega-Vorbild, sie hört sich sogar in den Soundeffekten genauso an. Einzig die Musiken kommen voluminöser.

rk/jb

## Equinox

In *Equinox* herrscht die Ansicht in isometrischem "Schräg von oben". Ihr steuert Euren Helden durch Höhlen und Verliese und sucht nach kugelförmigen Tokens. Zwölf davon müßt Ihr pro Level finden, um gegen den Endgegner antreten zu können. Wie bei *Zelda 3* verfügt Ihr über Lebens- und Magiepunkte. Die Vitalität



## Beach Games

Deutschland  
Am Brenner 3  
97941 Tauberbischofsheim

Tel: 0941/  
3121

### SUPER NINTENDO

Super Bomberman	dt	109,-
Rock'n Roll Racing	us	119,-
7th Saga	us	119,-
Striker	dt	129,-
Jurassic Park mit Tattoo Pack	dt	129,-
Stanley Cup Hockey		
Secret of Mana	us	139,-
Flashback	dt	139,-
Mechwarrior	dt	139,-
Equinox	dt	139,-
Sky Blazer	dt	129,-
Terminator 2 Arcade	dt	129,-
Turtles Tourn. Fighters	dt	149,-
Sunset Riders	dt	139,-
Cool Spot	dt	129,-
Nigel Mansell Racing	dt	129,-
Streetfighter II Turbo	dt	139,-
Goof Troop	dt	119,-
Bubsy	dt	129,-
Mario All Stars	dt	89,-
Empire Strikes Back	dt	139,-
Mickey Chall. (Dez)	dt	139,-
Trolls	dt	119,-

### Mega Drive

Mega Drive II		
Aladdin Set	dt	299,-
Mega Drive ohne Spiel		199,-
Aladdin	dt	119,-
Streetfighter 2 SCE	dt	139,-
Asterix	dt	119,-
Zombies	dt	99,-
Turtles Tourn. Fighters	dt	129,-
FIFA Intern. Soccer	dt	109,-
NHL '94 Hockey	dt	109,-
General Chaos	dt	109,-
Rocket Knight Adv.	dt	99,-
Tiny Toon	dt	99,-
Hook	dt	109,-
F1	dt	119,-
Pele Soccer	dt	99,-
Ottifants	dt	93,-

### Mega CD II

Karaoke Station	dt	149,-
Versch. Karaoke CDs auf Lager		
Mega CD II ohne Spiel		529,-
Mega CD II mit Spiel		599,-
Thunderhawk	dt	109,-
Sonic CD	dt	89,-
Silpheed	dt	89,-

### Game Boy

Zelda	dt	69,-
-------	----	------

### Game Gear

Star Wars	dt	84,-
Ottifants	dt	74,-

### Neo Geo

Fatal Fury Special		399,-
Art of Fighting 2		399,-

**Neu! Neu! Neu! Neu!**  
**Go To Hell With Manga!**

Crying Freeman 2	34,-
Doomed Megapolis 2	34,-
Ultimate Teacher	34,-

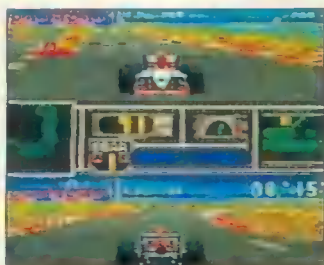
**Filme nur gegen Altersnachweis!**

ca. 20 verschiedene Titel lieferbar!

Wir haben ca. 10 verschiedene Mega Drive Spiele, 45 Game Gear Spiele sowie Master System 2, Neo Geo und Nintendo im Angebot. Fordern Sie unser Katalogprogramm unter 5 DM in Briefmarken, Versand per NN + 8 DM, Vorkasse nur mit Eurocheck + 4 DM



**R**echtzeitig zu Weihnachten veröffentlicht Irem drei interessante Games. **Undercover Cops**, das einige schon als Automat kennen, spielt in Chronogard, einer durch Atombomben zerstörten Stadt. Ihr steuert einen Polizisten bei seinem Kampf gegen jede Menge Plünderer und Mutanten. Durch fünf Level müßt Ihr Euch prügeln und könnt dabei unter einer großen Anzahl von Kampftechniken wählen, wunschweise auch zu



**Final Stretch** zeigt Euren Boliden von vorn und hinten

zweit. **Undercover Cops** wird ab Dezember erhältlich sein. Eine deutsche Version ist für das Frühjahr 94 geplant

**R-Type III:** Das Bydo-Imperium ist zurück. Nachdem Euch die "Bydos" bereits zweimal auf der PC Engine und danach auf



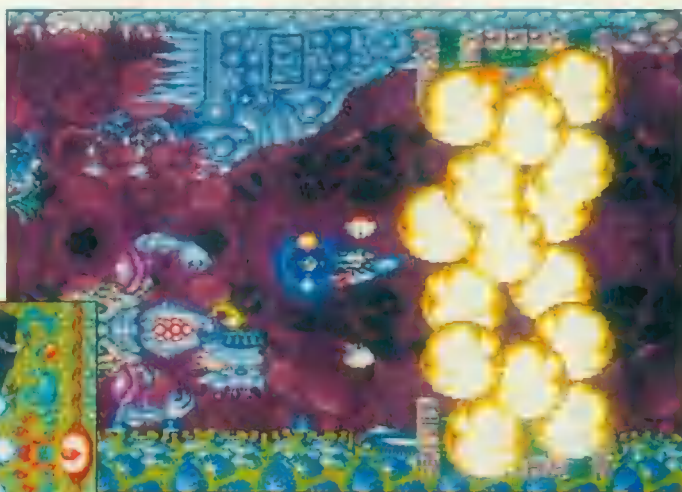
dem Super Nintendo das Leben schwermachen (allerdings sehr behäbig), fordern sie Euch jetzt zur bislang größten Schlacht. Als Vorabinfo präsentieren wir Euch die ersten Screenshots. Ein ausführliches Preview folgt in der nächsten Ausgabe.

**Hammerin Harry:** Vor einigen Jahren kämpfte Hammerin Harry, ein tapferer kleiner Bauarbeiter, auf dem 8-Bit-Nintendo gegen die bösen "Rusty Nailers". Obwohl er sie damals

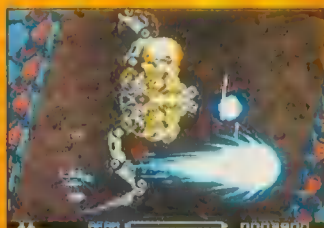
## Nippon Corner



**Tetsuhiko Hara** wird Euch ab dieser Ausgabe regelmäßig mit Neuheiten aus Japan versorgen. Diesmal berichtet er über Irem's **R-Type III**, **Undercover Cops** und **Hammerin' Harry** sowie **Final Stretch** und **Super Mario Kart**.



Die Endgegner in **R-Type III** sind noch gewaltiger als bei den Vorgängern. Die Ruckel-Probleme, die speziell bei **R-Type II** auf dem Super Nintendo offensichtlich waren, sind vollkommen verschwunden.



besiegt hatte, sind sie jetzt zurück und wollen Rache. Auf dem Super Nintendo hat Harry seinen Hammer etwas auffrisiert. Er kann ihn wie einen Bumerang werfen und mit einen

kräftigen Schlag sogar Erdbeben erzeugen. Als Fahrzeug steht Harry ein Roller zur Verfügung. Die fünf Level scrollen in alle Richtungen und am Ende erwartet Euch der ultimative Boß.

**Final Stretch:** Ozc hat in Zusammenarbeit mit dem Formel-1 Fahrer Aguri Suzuki schon einige Rennsimulationen veröffentlicht. Final Stretch ist die erste in dieser Reihe mit DSP-Chip. Im 1-Player-Modus zeigt der gesplittete Bildschirm

unten die bekannte Perspektive hinter dem Fahrzeug. Für die obere Bildhälfte stehen Euch verschiedene Kamerasichten zur Verfügung. Zur Auswahl stehen Vorder-, Seiten- und Rückenansicht sowie die Vogelperspektive, "Turn View", bei der der Wagen immer im Mittelpunkt bleibt und eine Fernsehkamera-Einstellung. Das zuletzt gefahrene Rennen kann anschließend in Zeitlupe noch einmal ausgewertet werden. Wahlweise dürft Ihr Euren Wagen selbst tunen oder die Drecksarbeit Eurem automatischen Mechaniker überlassen. Final Stretch sollte ab Mitte November zu kaufen sein.

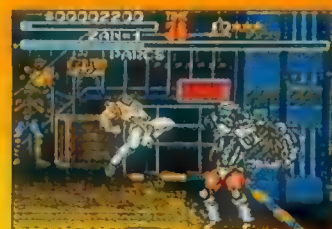
**Super Mario Kart:** Die schnellste Zeit, die uns für Mario Circuit 1 zugesandt wurde, lag bei 1.00.42 min. Japanische Raser sind schon ein ganzes Stück schneller: Der offizielle, von Nintendo anerkannte japanische Rekord liegt bei 58,

**Hammerin Harry** kämpft gegen die bösen, grimmigen Bauarbeiter, die "Rusty Nailers"



69 sek. Zeiten unter einer Minute sind also möglich! Ich bin gespannt, wann uns die erste Zeit unter der Traumgrenze erreicht. Es wartet eine dicke Überraschung auf den ersten, der es schafft!

**Matt** kämpft gegen **Parcs**, den Boss des ersten Levels.





# MORTAL KOMBAT®

# Schlag auf Schlag!

**WIEDER LIEFERBAR: 16-MEG**

**MORTAL KOMBAT®** ist wieder im Handel. Das actiongeladene Kampfspiel von Acclaim sorgt für Furore. Die Fachpresse ist voll des Lobes.

Für "Sega Pro" ist  
**MORTAL KOMBAT®**  
"unbedingt das beste  
Prügelspiel!"

Für die Zeitschrift "Power Play" ist  
der Titel "Hype des Jahres"  
so sicher, wie ein Sieg Goros.

"Maniac" bewundert die  
einfallsreichen, gut zu  
steuernden Spielfiguren.

Zitate, wie  
**"MORTAL KOMBAT®"**  
bietet filmreife  
Animationen der  
Extraklasse!",  
(Gamers 6/93)  
sind an der  
Tagesordnung.

Kurz gesagt:  
**MORTAL KOMBAT®**  
ist der Kick,  
den Du jetzt  
brauchst.



In sämtlichen  
Videospiel-  
charts rangiert  
**MORTAL KOMBAT®**  
zudem an erster  
Stelle.

**Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49**

**Acclaim**

**Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.**

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Arena and Acclaim are divisions of Acclaim Entertainment™ & © 1993 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

**ARENA**

**MIDWAY**



**B**ruce Banner ist einer der tragischen Marvel-Helden. **The Incredible Hulk.** Seit er sich einer starken Gammastrahlung ausgesetzt sah, verwandelt er sich unter Streß in ein grünes Muskelmonster, den Hulk. Der Comic-Erfolg verhalf ihm sogar zu einer eigenen TV-Serie. Ab Dezember schlägt er sich auf Megadrive, Game Gear und Super Nintendo mit seinen größten Rivalen. Leader, Rhino, Tyranus und andere machen ihm das Leben schwer. Mit seinen berüchtigten Kopfstößen läßt er Wände einstürzen. Außerdem beherrscht er jede Menge anderer Gemeinheiten. Fünf Levels voll beeindruckender 3D-Grafiken und Animationen warten auf Euch. Ein Veröffentlichungsdatum für Deutschland steht noch nicht fest.

*Rechts: Hulk's Kopfstoß läßt die stärksten Stahlplatten brechen. Mit einem Faustschlag mäht er seine Gegner um.*

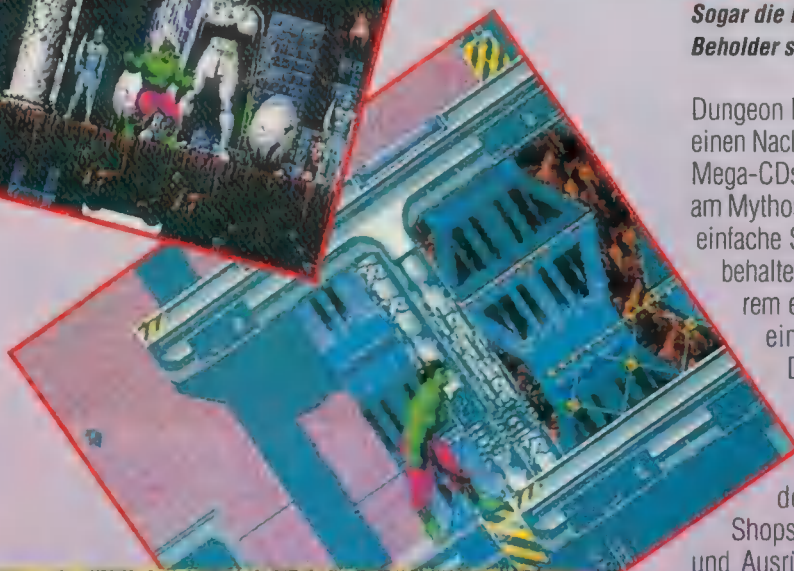


*Oben: Dungeonmaster 2 bietet endlich ein komfortables Automapping*

**Eye of the Beholder:** Einer der ersten Dungeon-Master-Clones auf Heimcomputern war Eye of the Beholder von SSI. Anfang nächsten Jahres erscheint dieser Klassiker auf Mega-CD und Super Nintendo. Eine böse Macht treibt in den Kellern unter der Stadt Waterdeep ihr Unwesen. Ihr seid auserwählt, dem Übeltäter den Garau zu ma-



**Ein weiterer Marvel-Comic-Held macht demnächst Eure Konsolen unsicher. Für die kommenden Monate sind eine Unzahl neuer Rollenspiele angekündigt.**



chen. Ihr könnt vier Charaktere erschaffen, mit denen Ihr die unterirdischen Gewölbe durchstöbert. Wie die Computerversionen überzeugen auch die beiden Konsolenspiele durch exzellente Grafik und einfache Bedienung. Auch das Spielprinzip, laufen, sammeln, zuhauen, ist das gleiche geblieben.

**Dungeon Master 2-Skull-keep:** Auch der Urvater aller 3D-Rollenspiele, das legendäre



*Sogar die Monster in Eye of the Beholder sind die gleichen*

Dungeon Master, erhält endlich einen Nachfolger. Besitzer eines Mega-CDs dürfen nächstes Jahr am Mythos schnüffeln. Die sehr einfache Steuerung wurde beibehalten. Neu ist unter anderem ein Automapping und eine Oberwelt. In den Dungeons befinden sich viel mehr Gegenstände, die auch bewegt werden können. Es gibt Shops, in denen Ihr Waffen und Ausrüstung kaufen könnt. Das eintönige Grau des ersten Teils gehört der Vergangenheit an. Es gibt grüne Bäume, braune Wände, das Spiel ist insgesamt viel farbenprächtiger. Falls Dungeon Master 2 auch nur annähernd an die Klasse des Originals herankommt, wird sich jeder Rollenspielfan ein Mega-CD zulegen müssen.

In der nächsten Ausgabe stellen wir Euch unter anderem Secret of Monkey Island und Might and Magic III vor. rz

*Ein freundliches Lächeln, schöne Zähne und eine gesunde Gesichtsfarbe. Der Traum einer jeden Schwiegermutter!*



# You want it all? Na dann:



**Wir schreiben das Jahr 2038.** Die Menschheit muß innerhalb von 10 Jahren beweisen, daß sie friedlich ist. Sonst wird sie von einer kosmischen Allianz für immer vernichtet. Das Problem: Eine geheime Macht will die Weltgeschichte sabotieren, um die Menschheit ins Verderben zu stürzen. Du bist Mitglied von Temporal Protectorate, einem Agenten-Eliteteam. Deine Aufgabe: In die Vergangenheit reisen und die Sabotage mit allen Mitteln verhindern. Der Name des Spiels: The Journeyman Project. Die Meinung der Experten: Kein Spiel ist realer. *Maximale Bildqualität wie in einem echten Spielfilm.* Was Du dafür brauchst, siehst Du oben: Einen anständigen Macintosh Computer mit CD-ROM-Laufwerk. Worauf Du übrigens noch jede Menge andere

Spiele spielen kannst. Und das Schönste daran: Es wird Deinen Eltern schwerfallen, ein besseres Weihnachtsgeschenk für Dich zu finden. Denn Du kannst damit nicht nur spielen, sondern Hausaufgaben machen, rechnen, schreiben, zeichnen, Musik komponieren, Englisch lernen, und und und. Die meisten nennen das Multimedia. Wir nennen es Apple Macintosh. Und wir würden Dir das Ganze gern mal zeigen. Auf unserem Apple Multimedia Festival. Vom 15.

November bis zum 3. Dezember bei Deinem Apple Händler.

Ruf uns einfach an. Kostenlos unter **0130/7978**. Dann sagen wir Dir, wo Du den nächsten Händler findest.

Und niemals vergessen: You want it all!

**Apple Macintosh. Unbegreiflich begreiflich.**





# Demnächst für Eure Konsolen

## Sega Megadrive

### Dezember

Sensible Soccer	Sony Imagesoft
Cliffhanger	Sony Imagesoft
Hook	Sony Imagesoft
Dracula	Sony Imagesoft
Last Action Hero	Sony Imagesoft
Winter Olympics	US Gold
Zool	Gremlin
Fifa Int. Soccer	Electronic Arts
F117A	Electronic Arts
LHX-2	Electronic Arts
Lotus-2	Electronic Arts
Mutant League Hockey	Electronic Arts
Puggsy	Psygnosis
Wiz'n Liz	Psygnosis
Robocop vs. Terminator	Virgin
Timhead	Microprose
Gunship	US Gold
Oh!fants	Sega
Sonic Spinball	Sega
T.M.H.T. Tournament Fighters	Konami
T2-Judgment Day	Acclaim
Spiderman vs. X-Man	Acclaim
Addams Family	Acclaim
Robocop3	Acclaim
WWF Royal Rumble	Acclaim

### Januar

Pete	Accolade
Dragon's Revenge	Tengen
Dino Racer	Codemasters
Madden NFL '94	Electronic Arts
Landstalker	Sega
Zombies	Konami
NFL Quarterback Club	Acclaim
Champions Worldclass Soccer	Acclaim

## Super Nintendo

### Dezember

Duffy Duck	Sunsoft
Troddlers	Storm
Aladdin	Capcom
The Lawnmower Man	Storm
Dracula	Sony Imagesoft
Hook	Sony Imagesoft
Last Action Hero	Sony Imagesoft
Cliffhanger	Sony Imagesoft
Equinox	Sony Imagesoft
Flashback	Sony Imagesoft
Skyblazer	Sony Imagesoft
Super Turrican	Hudsonsoft
F15 Super Strike Eagle	Microprose
Barbie Allan Cool Spot	Virgin
F1 Pole Position	Ubisoft
T.M.H.T. Tournament Fighters	Konami
Super Battleship	Mindscape
Alfred Chicken	Mindscape
Might and Magic 2	Elite
Utopia	Gremlin
T2-Judgment Day	Acclaim
Crash Dummies	Acclaim

### Januar

World Heroes	Sunsoft
Pinball Dreams	Gametek
Brett Hull Hockey	Accolade
Super Empire Strikes Back	LucasArts
Winter Olympics	US Gold
Young Merlin	Virgin
NHL Hockey '94	Electronic Arts

## Amiga

NBA Showdown	Electronic Arts
Soulblazer	Enix
Shadowrun	Laserbeam
Mr. Nutz	Ocean
NFL Quarterback Club	Acclaim
Champions Worldclass Soccer	Acclaim
Trolls	Allan
Mickey Challenge	Allan
Beethoven	Allan

## Gameboy

### Dezember

Cliffhanger	Sony Imagesoft
Last Action Hero	Sony Imagesoft
Sensible Soccer	Sony Imagesoft
Gear Works	Sony Imagesoft
Mickey's Ultimate Challenge	Allan
Goal	Allan
F1 Pole Position	Ubisoft
Out to Lunch	Mindscape
Muhammed Ali's Boxing	Virgin
T.M.H.T.3 Radical Rescue	Konami
Spiderman vs. X-Man	Acclaim

### Januar

The Lawnmower Man	Storm
The Humans	Gametek
Indiana Jones 3	Ubisoft
NFL Quarterback Club	Acclaim
WCW-The Main Event	Allan

## Game Gear

### Dezember

Gear Works	Sony Imagesoft
Dracula	Sony Imagesoft
Last Action Hero	Sony Imagesoft
Sensible Soccer	Sony Imagesoft
Cliffhanger	Sony Imagesoft
Micromachines	Codemasters
Winter Olympics	US Gold
Zool	Gremlin
Asterix: The Secret Missions	Sega
Addams Family	Acclaim
Robocop3	Acclaim
T2-Judgment Day	Acclaim

### Januar

Bignose the Caveman	Codemasters
Dragon's Revenge	Tengen

## Mastersystem

### Dezember

Dracula	Sony Imagesoft
Last Action Hero	Sony Imagesoft
Sensible Soccer	Sony Imagesoft
Cliffhanger	Sony Imagesoft
Micromachines	Sony Imagesoft
Winter Olympics	US Gold
Zool	Gremlin
Roadrunner: Desert Speedtrap	Sega
Streets of Rage 2	Sega
T2-Judgment Day	Acclaim
Addams Family	Acclaim
Robocop3	Acclaim

## Januar

Bignose the Caveman	Codemasters
Dragon's Revenge	Tengen
Jungle Book	Virgin

## Nintendo 8-Bit

### Dezember

Cliffhanger	Sony Imagesoft
Sensible Soccer	Sony Imagesoft
Quattro Arcade	Codemasters
Bee 52	Codemasters
Alfred Chicken	Mindscape

### Januar

Bignose the Caveman	Codemasters
Metal Man	Codemasters
Team Sports USA	Codemasters
Indiana Jones 3	Ubisoft

## Super Famicom Japan

### Dezember

Boraemon 2	Epoch
Rockman X	Capcom
R-Type III	Irem
Hammerin Harry	Irem
Undercover Cops	Irem
T2-The Arcade Game	Acclaim
Legend of Battle Zeque	Asmic
Zool	Infocom
Top Racer 2	Kemco
Goemon 2	Konami
Twinnbee-Rainbow Bell Adventure	Konami
Lemmings 2	Sunsoft
Flashback	Sunsoft
Rushing Beat 3	Jaleco
North Star Ken 7	Tohei
Sound Factory	Nintendo
Dragon Ball Z 2	Bandai
Super Puyo-Puyo	Vanprest
Battle Tetris	BPS
Super Fire-Pro-Wrestling 3	Human
Human Grand Prix 2	Human
Cyborg 909	Bec
Holy Striker	Heklo
Astro GO-GO	Meldak
Soccer Kid	Yanoman
Super Hockey 94	Yonezawa

### Januar

World Class Rugby 2	Misawa
Popoon der Trunkenbold	Sunsoft
Ninja Warriors	Taito
Kimiko Ide's Virtual Tennis	BI
Battle Toad	Messiah

## Sega Megadrive - Japan

### Dezember

Dragon's Revenge	Tengen
Awesome Possum	Tengen
F1 Circus CD	Nihon Bussan
Metal Fang	Victor Fang
Pop'n Land CD	???
Phantasy Star IV	Sega
Art of Fighting	Sega
Time Dominator	Vic Tokai
Battle Mania	Vic Tokai
Poppo Mail CD	Sega





DAS  
LEBEN  
WÄRE  
WUNDERBÄR,  
WENN  
ALLES  
SO  
LEICHT



GINGE

WIE

MEINE

ASCIIPAD MD-  
VIDEOSPIELE!

Wer immer gesagt hat "Das Leben ist unfair," muß gegen jemanden mit einem AsciiPad gespielt haben. Der hat nämlich **TURBO FIRE** (bis zu 24 Schuß pro Sekunde), freihändigen **AUTO-TURBO** und **ZEITLUPENKONTROLLE**. Außerdem sieht AsciiPad echt cool aus. Bei der Kontrolle kommt man immer wieder auf die Beine - man vom Leben nun mal nicht sagen kann. AsciiPad MD. Da ist nichts Faires dran.



NEU VON

ASCIIWARE

für

MEGA DRIVE • MEGA CD

DA GEHT'S UMS GEWINNEN.



Diesmal berichten wir über Aladdins Abenteuer auf dem Super Nintendo sowie einen weiteren C64-Klassiker, der Auferstehung feiert. Außerdem schlumpft es verdächtig auf dem Game Boy.



*Aladdin und sein treuer Freund Abu prügeln sich in Agrabah mit den Soldaten des Sultans*

## Aladdin

Disneys neuer Held Aladdin wird ab Dezember auch auf Eurem Super Nintendo gegen den bösen Wesir Jafar antreten. Unterstützt von seinem treuen Freund, dem Äffchen Abu, kämpft er gegen die Wachen des Sultans, überlebt die Gefahren der Höhle der Wunder und verliebt sich nebenbei sogar noch in die wunderschöne Prinzessin Jasmine. Das Spiel lehnt sich stark an die Handlung des Films an. Die Grafik und Animation sind trickfilmreif. Als Waffen stehen Aladdin Äpfel zur Verfügung, die er auf seine Gegner wirft. Auch sein Freund, der fliegende Teppich, ist dabei. Wer den Film gesehen hat (ab 17.11. in deutschen Kinos), wird viele bekannte Gesichter wiederfinden. Aladdin könnte das Super Nintendo-Spiel des Jahres werden.



## Choplifter 3

Jetzt fliegt er wieder. Choplifter III ist der Nachfolger des gleichnamigen C64-Hits. Wie beim Original, müßt Ihr auch diesmal Gefangene mit Eurem Hubschrauber befreien und da-



*I'LL BE BACK! Arnie prügelt sich gleich zweimal auf Eurem Super Nintendo*



*Extras schweben bei Choplifter III an Fallschirmen vom Himmel*

lustiges Jump'n'Run, das Euch ins Reich der Schlümpfe entführt. Ihr besucht das Siebenwurzelfeld, den Schlumpfvulkan und den Schlumpfbach. Auf Eurem Weg trefft Ihr auf die Schwarz-

bei unzählige Gegner ausschalten. Ansonsten haben beide Versionen nicht viel gemeinsam. Choplifter III bietet feinste 16-Bit-Grafik und -Sound. Riesige Panzer, Soldaten mit Panzerflüsten und Maschinengewehren sowie feindliche Helikopter erwarten Euch. Neben Eurem MG könnt Ihr Bomben und Raketen als Zusatzwaffen aufnehmen. Erhältlich im Frühjahr.



*Verschlumpft und zugeschlumpft*

## Die Schlümpfe

Gargamel hat wieder einmal zugeschlagen! Drei Schlümpfe hat er schon entführt: den Brillenschlumpf, den Überraschungsschlumpf und Schlumpfine. Und den Rest will er sich auch noch holen. Der Muskelschlumpf hat sich freiwillig geschlumpft, um die gefangenen Freunde zu befreien. Die Schlümpfe von Infogrames ist ein

schlumpfe Azrael und natürlich Gargamel. In einigen Actionsequenzen fliegt Ihr mit einem Storch und rast auf einem Schlitten durch eine Mine. Die Schlümpfe gibt's ab Anfang Februar bei Eurem Händler zu schlumpfen.

## Terminator 2

Acclaim präsentiert gleich zwei Actionspiele, die an die Terminator-Filme anknüpfen. In Terminator 2-Judgement Day müßt Ihr als Arnie den jungen John Connor vor dem neuen Terminator retten. T2-The Arcade Game ist ein reines Actiongame, bei dem Horden von Endoskeletons in schönster 3D-Grafik auf Euch zukommen. Das Arcade-Game könnt Ihr mit Joypad oder Superscope spielen. Judgement Day wird ab Ende November erhältlich sein, auf das Arcade-Game müßt Ihr noch bis Februar warten. rz





KARSTADT präsentiert:

**KONAMI**  
Superstarker Videospiele Spaß

**KARSTADT**



NEU!

NEU!

DM 69,95

Gut einkaufen  
schöner leben

jedes der drei  
DM 99,-

DM 139,-

DM 109,95

## Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

Für die vier meistgekauften Spielsysteme-  
Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega  
Drive - gibt's jetzt die fantastischen Vier von  
KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospielspaß mit  
Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und  
vielen mehr. Super-Grafik in allen Levels.  
Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!  
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension  
für die 16-Bit-Spielkonsolen. Möhrenstark.



TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks copyright of WARNER BROS. TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP © 1993. Nintendo®, SNES™ NES™ GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

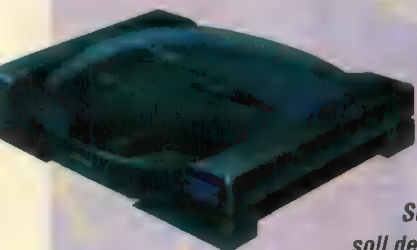
F&P 93/207



# SEGA

Diesmal haben wir für Euch die ersten technischen Details der neuen 32-Bit-Konsole "Saturn" ausgegraben. Außerdem erobern Neo-Geo-Prügel-spiele das Mega Drive und Tengen kündigt *Dragon's Fury II* an.

Ende September wurden in Japan die ersten technischen Einzelheiten der Sega-32-Bit-Konsole bekanntgegeben (Saturn ist übrigens nur ein Codename. Der endgültige Preis steht noch nicht fest). Das neue Gerät wird in Zusammenarbeit mit Hitachi entwickelt. Angetrieben wird die Konsole von einem Hitachi-32-Bit-RISC-Prozessor. Es verfügt über 3 MByte Speicher und



So soll der Saturn aussehen

4 MByte CD-ROM-Buffer. Insgesamt sind sieben Spezialprozessoren eingebaut, darunter zwei Grafikprozessoren für Polygondarstellung und Hintergründe. Maximal 16777216 Farben können gleichzeitig dargestellt werden. Für den Klang sorgen 32 Soundkanäle in CD-Qualität. Für das 4-Fach-Spin CD-ROM-Laufwerk sollen teilweise wiederbeschreibbare CDs zum Abspeichern von Spielständen benutzt werden. Das Ganze soll Ende 1994 erhältlich sein, mit einem Preis, der deutlich unter 400 US-Dollar liegt und voraussichtlich nicht kompatibel zu Megadrive-Software sein wird. Wir halten Euch weiter auf dem laufenden.

## Dragon's Revenge



Die erste Spielfläche von Dragon's Revenge ist sehr beeindruckend

Dragon's Fury ist einer der besten Pinballs, die es auf Konsole gibt. Der Nachfolger Dragon's Revenge bietet neben drei Spielflächen und acht versteckten Bonus-Stages neue 3D-Effekte. In einigen der Bonus-Level werden Ball und Spielfläche nach oben

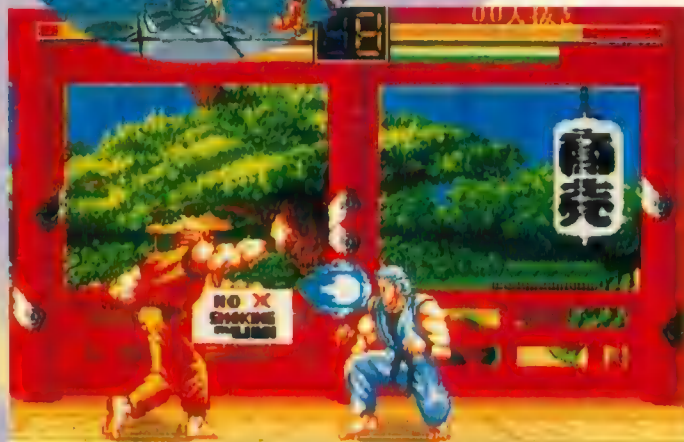
hin perspektivisch verkürzt. Dadurch wirkt der Flipper optisch wie ein Original aus der Spielhalle. Dragon's Revenge wird ab Mitte Januar erhältlich sein.

## Art of Fighting



Neben der SNES- und PC-Engine-Version des opulenten SNK-Beat'em Ups wer-

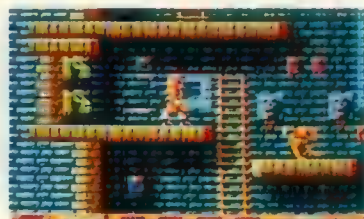
Die Mega Drive-Version büßt deutlich an Qualität ein



keln die Sega-Schwarzgurte ebenfalls an einer Variante für ihr Mega Drive. Dieser exzellente Vertreter seines Genres scheint bei einem näherem Blick auf die ersten Screenshots ein bis zwei Nummern zu groß für den 16-Bitter zu sein. Dazu muß man natürlich wissen, daß das Neo Geo auch 'nur' eine (auffrisierte) 16-Bit-Maschine ist. Im Gegensatz zu den kümmerlichen 64 Megadrive-Klecksen kann das Neo Geo jedoch bombastische 4096 Farben gleichzeitig darstellen. Allein schon der Blick auf den Bodennebel der Micky-Stage läßt jedem Fan des Originals das eiskalte Grauen über den Rücken laufen. Eine Bitte noch an Sega: Verhunzt den großen Namen nicht noch mehr und verschont den geplagten Spieler mit einer Master-System-Version.

## Gods

Ab Dezember wird Gods von den Bitmap Brothers offiziell in Europa erhältlich sein. Die Musik wurde erheblich verbessert



Coming soon: Gods für Megadrive

und das Spiel läuft etwas schneller. Das Actionspiel mit kniffligen Puzzles, das in der Ausgabe 12/92 immerhin mit 72% Spielspaß bewertet wurde, wird von Accolade vertrieben.

rz/rk



Eine Schönheit ist Puggsy nicht, aber in punkto Intelligenz ist er seinen Zeitgenossen haushoch überlegen.

Diesmal allerdings braucht er Hilfe. Seines Raumschiffs beraubt, ist er buchstäblich auf einem entfernten Planeten gestrandet und muß nun 17 verschiedene Ebenen durchqueren. Sie alle sind vollgepackt mit kniffligen Rätseln, schwierigen Proben und Horden von feindlichen Außerirdischen. Mit Hilfe des einmaligen TOI-Systems (Totale Objekt-Interaktion) mußt Du ihm helfen, sein Schiff wiederzufinden und nach Hause zurückzukehren.

Mit irren Grafiken, toller Musik und einer kompletten Junioren-Sektion für unsere jüngeren Spieler — Puggsy, der Orangefarbene, ist auf Deine Hilfe angewiesen.

PS: In Anerkennung des Umstandes daß er einfach nicht schlau genug ist, hat Michelangelo für dieses Abenteuer seine Teilnahme abgesagt.

92% Sega Magazin

90% Megadrive Adv. Gaming

90% Mega Tech

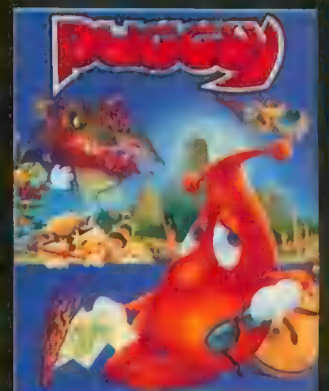
91% Sega Mean Machines

**MAN MUß ZWAR  
KEIN GENIE SEIN,  
ABER SCHADEN  
KANN ES NICHTS.**

**PUGGSY  
WAS  
HERE**



AMIGA, MEGA DRIVE UND MEGA CD



Y&Y POSTS



Simon Belmont schwingt auch auf der Engine seine Peitsche, ein weiterer Neo Geo-Knaller wirft seinen Schatten voraus und für Dezember ist das ultimative Shoot'em Up angekündigt.

## Castlevania

Die PC-Engine-Version dieses Klassikers erinnert stark an die Super-Nintendo-Fassung. Jede der neun Stages ist in Unterlevel gegliedert. Damit das Spiel nicht eintönig wird, unterscheiden sich die einzelnen Sublevels stark in Grafik und Stimmung. Hauptwaffe des Helden ist nach wie vor die Peitsche, die jedoch nicht aufgerüstet werden kann. Dafür beherrscht Simon jetzt einen Rückwärts-Salto, mit dem er sich aus gefährlichen Situationen retten kann. Gegenstände sind wieder in Wänden oder Kerzen versteckt. Herzen verbessern Eure Schlagkraft und -geschwindigkeit, ein

Rosenkranz vernichtet alle Gegner, die sich auf dem Bildschirm befinden. Als Zusatzwaffen stehen ein Dolch und eine Axt zur Verfügung. Neu ist das sogenannte "Item-Crash". Je nach Item, das man gerade besitzt, können Spezial-Angriffe ausgeführt werden, die jedoch extrem viele Herzen verbrauchen. Die Gegner durchbrechen Wände, tauchen urplötzlich aus dem Wasser auf, oder stürzen sich von allen Seiten auf Euch. Viele der Bosse sind riesig, geradezu monströs. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.

## Art of Fighting

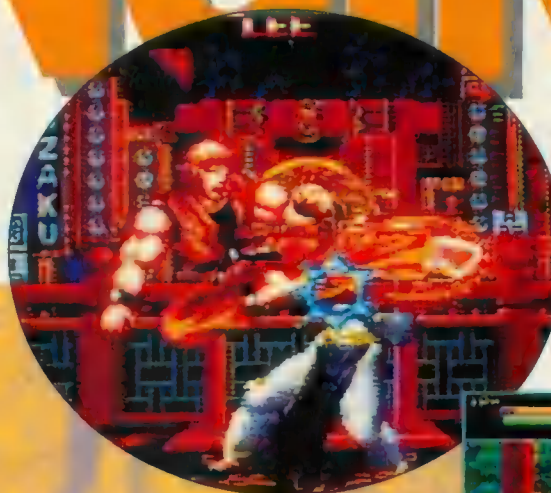
Die ersten Screenshots zeigen schon, daß den Entwicklern sowohl grafisch (Zoomeffekt) als auch spielerisch eine exzellente Umsetzung gelungen ist. Das Japano-

Mädel Yuri wurde in die dunklen Gassen der Gangster-Metropole South-Town verschleppt. Ihr Bruder Ryo, Karateka, und ihr Freund Robert, Ferrari-F40-Fahrer und Martial-Arts-As, machen sich sofort auf die Socken, um den nicht ge-

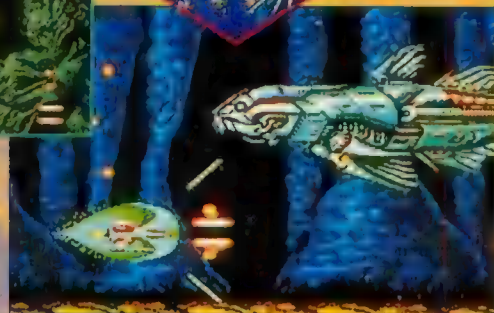
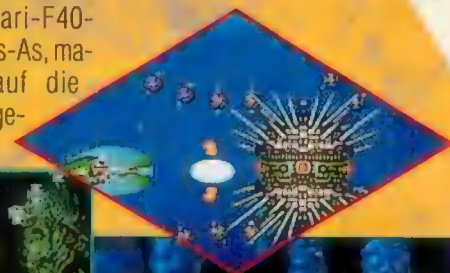
Die gesamte Unterwasserwelt hat sich bei Super Darius 2 gegen Euch verschworen

## Super Darius 2

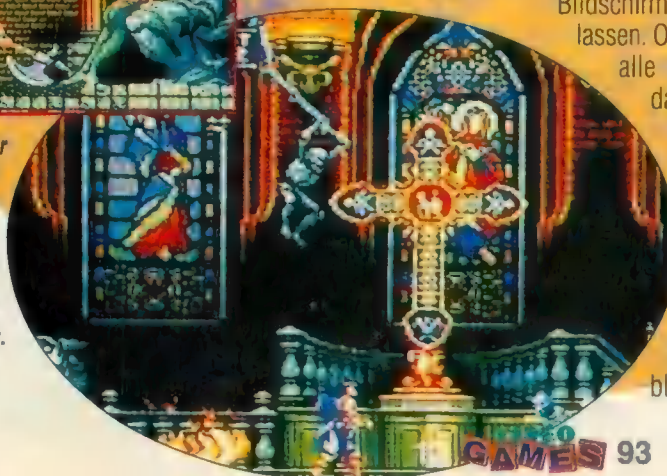
Seit über einem Jahr wird Super Darius 2 von NEC mit schöner Regelmäßigkeit angekündigt und genauso zuverlässig wieder verschoben. Im Dezember soll es nun endgültig soweit sein. Das Spielprinzip wurde vom Original übernommen. Ihr könnt selbst bestimmen, durch welche Stages Ihr Euch durchballern wollt. Die Endgegner sind noch größer und gefährlicher, die Grafik vielfältiger und detaillierter. Alle Bosse sind riesige Maschinen-Wasserwesen, wie z.B. ein Seeigel, eine rote Krabbe und ein gewaltiger Fisch. rz/rk



Ryos Hienshipu-Feuerkick landet im Gesicht des Chinesen Lee: Die ersten Bilder versprechen eine gute Umsetzung



Der Level in der Kathedrale ist besonders beeindruckend. Ein Treffer mit der Axt und Ihr seid hin.





# Wenn Du etwas

**Ich will »Liebe«,**

**die Broschüre über  
Sexualität, Verhütung  
und Schwangerschaft!**

**Bitte schicken Sie mir  
 Exemplar(e)!**

Absender

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben  
(Absender und Briefmarke nicht  
vergessen) und ab geht die Post an die

**BZgA, 51101 Köln**

...frag Conny, hieß  
es immer in der Klasse.  
Aber dann stellte sich  
heraus, daß Connys  
blumige Beschreibungen  
aus ihrem neuesten  
Liebesroman stammten.  
Wenn Du wissen willst,  
wie es wirklich ist,  
bestell' Dir lieber die  
kostenlose Broschüre  
»Liebe«.

Über den Umgang  
mit Freundschaft,  
Sexualität, Verhütung,  
Schwangerschaft und  
viele andere Themen.

# über Sex wissen willst...



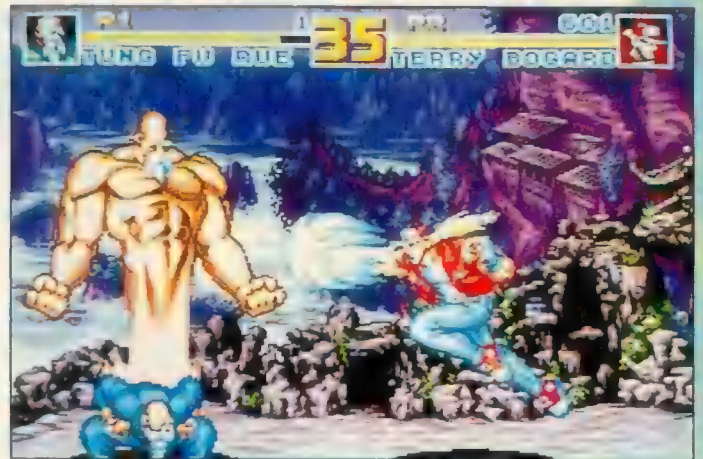
# WAR PZONE

# FATAL FURY SPECIAL

Das Prügelkarussell dreht sich wieder: Diesmal hat's die legendäre Serie Fatal Fury erwischt, die der Auslöser für den Beat'em'Up-Boom auf SNKs schwarzer Wunderkiste war.

Die Designer knöpften sich den zweiten Teil vor und unterwarfen ihn einer Reihe von Schönheitsoperationen: Ihr habt jetzt die Möglichkeit, Hand an alle zwölf

Muskelprotze inklusive der vier Endgegner zu legen. Doch damit nicht genug: Um das Feld der Turnierteilnehmer noch zu verstärken, rekrutierten die Organisatoren noch die durchschlag-



Hier bearbeitet Euch der chinesische Boxmeister Tung

Dann solltest Du noch einmal von vorne beginnen, das Uhrwerk in einem der 12 berühmtesten Gebäude der Welt zusammenzusetzen. Doch beeilt Dich, sonst macht der Rost alles zunichte – und dann hat es sich wirklich ausgetickt!



# BEI DIR TICKT'S WOHL NICHT RICHTIG!



GAME BOY

Sony Imagesoft Imagesoft Trademarks of Sony Electronic Publishing Company © 1992 Sony Electronic Publishing Company Works™ and Sony Electronic Publishing Ltd. All rights reserved. Game Boy™ is a registered trademark of Nintendo

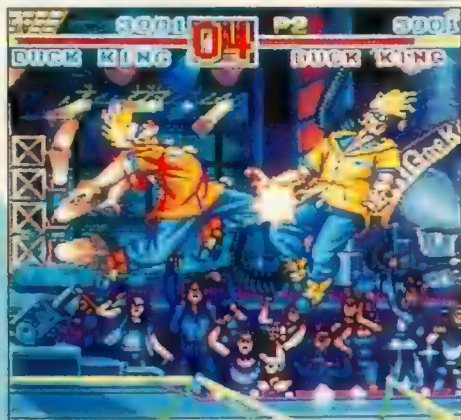




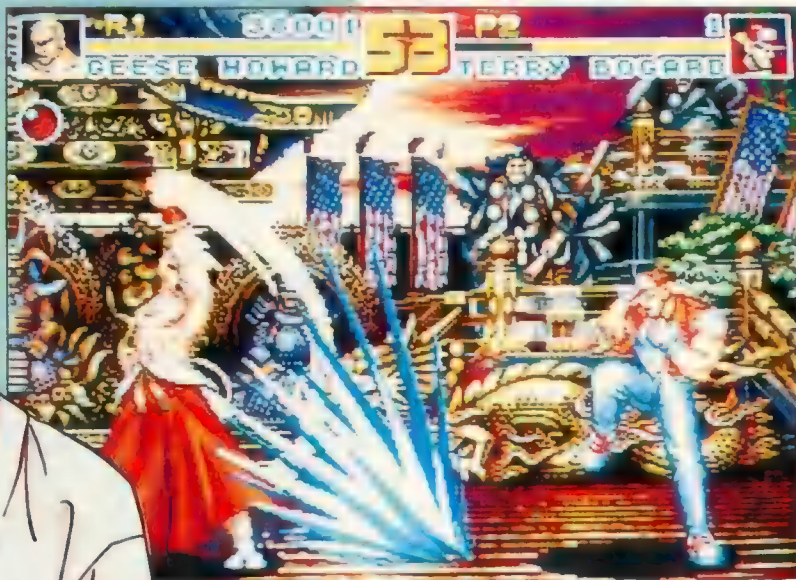
# ARCADE WARPZONE

kräftigsten Teilnehmer der ersten Episode. Damit habt Ihr jetzt das Kommando über insgesamt 15 Fighter, die Ihr allesamt ins Reich der Träume befördern müßt, um den Großmeistertitel zu erlangen. Alle Stages des famosen Vorgängers wurden mit neuen Details angereichert. So schneit es jetzt bei Kim Kaphwan in Korea, verummte Gestalten

**Oberschläger  
Geese Howard treibt  
Euch mit einer auf-  
gepeppten Version  
seiner Bodenenergie-  
welle im Cowboy-  
Dojo in die Enge**



*In einer der neuen  
Stages beharkt Euch  
Duck King, US-  
Breakdancer im  
Neonlicht der Disco*



surfen auf dem mystischen Fluß, auf dem Ihr den weiblichen Ninja Mai Shiranui bekämpft. Komplett neu gestaltet wurden nur die Arenen der alteingesessenen Hauden Tung Fu Rue, Duck King und Geese Howard. Dem Meister der Boxkunst stellt Ihr Euch im asiatischen Hochgebirge, das Breakdance-As Duck King empfängt Euch inmitten von Neonblitzen seiner Stammdisco und der Killer Geese Howard empfängt Euch in seiner 'Stars and Stripes'-beflaggten Japano-Hazienda. Die Kontrahenten verfügen über alle Spezialschläge, die sie schon in den Vor-

gängermodulen ausgezeichneten und haben mittlerweile einige neue Tricks und Kniffe ausbaldowert. Der kleine Chinese Tung Fu Rue stellt sich Euch beispielsweise senkrecht an die Brust und setzt Euch mit einer satten Trittkombination zu, oder er konzentriert seine Energie auf die Erschaffung eines Geistes, der sich über seiner Birne materialisiert und ein wirksames Gegenmittel gegen Flugkicks ist. Auch die Pre-Fight-Animationen beweisen ab und zu, daß die Knochenbrecher ihren Humor noch nicht verloren haben: Tung wienert beispielsweise vor Kampfbeginn noch seine Glatze und Duck King verstaubt erst seine Küken im Irokesen-Haarschnitt und legt dann ein Dance-Solo aufs Parkett. Ein Wort noch

## arJay Specials

**STREET FIGHTER II  
TURBO EDITION**



**...DAS JOYPAD  
49.90**

### Funktionen:

- Alle Spezial-Attacken von Street Fighter II und Street Fighter II Turbo Edition auf Knopfdruck ausführbar - vorprogrammiert.
- Unabhängiges Dauerfeuer
- Zeitlupe
- 8-Wege Steuerung



**ACTION REPLAY  
PRO SFX  
109.90**



**39.90**

Ermöglicht das Abspielen von amerikanischen und japanischen Spielen, auch solche mit der neuen 50/60Hz Abfrage (Street Fighter II Turbo, Mario Allstars).

**0221- 12 10 67**

**0221- 12 10 68**

**arJay Games &  
Entertainmentsystems  
Ebertplatz 2 - 50668 Köln**



# MEDIENWELT

M. Hinderhauser & A. Serr  
Leibnizstr. 5 74906 Bad Rappenau  
Fon: 07268 - 536 Fax: 07264 - 5901

## SNES:

*Street Fighter II Turbo US 129,95*

Cool Spot, dt.	114,95
Mario is missing, dt	124,95
Mario Allstar, dt	89,95
Utopia, dt	114,95
Beethoven, dt	109,95

## NES:

*Darkwing Duck, dt 84,95*

Tiny Toons	
Cartoon Workshop, dt	84,95
Intergalactic Ninja, dt	84,95
Tiny Toons II, dt	84,95
T.M.N.T. Town Fighter, dt	84,95

## GAME BOY:

*Dracula, dt 59,95*

Teenage M.N. Turtles III, dt	59,95
Tiny Toons Advent. II, dt	59,95
Last Action Hero, dt	44,95
Cliffhanger, dt	44,95

## SEGA Mega Drive:

*The Ottilants, dt 99,95*

Disney's Aladdin, dt	109,95
Street Fighter II, dt	124,95
Jurassic Park, dt	109,95
Dracula, dt	104,95
Last Action Hero, dt	84,95

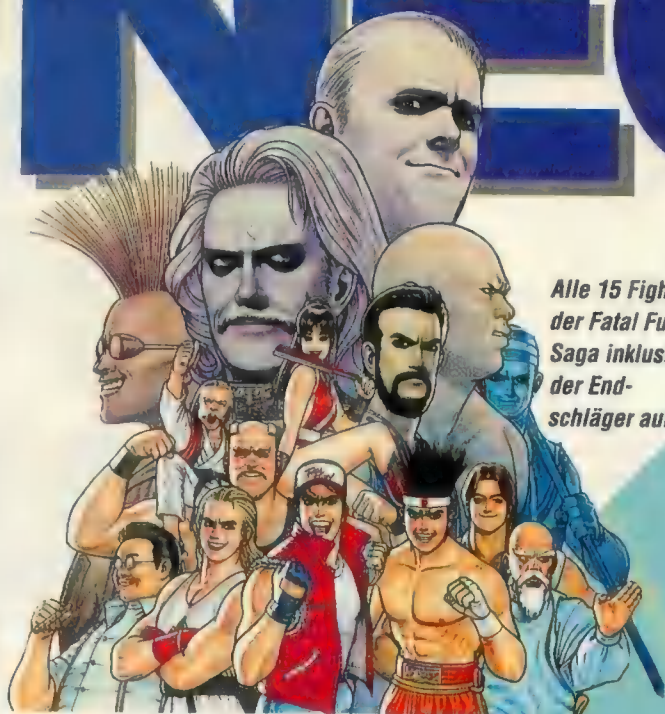
## VIDEO

*Geschenktips für Weihnachten*

Dschungelbuch	49,95
Sommersby	39,95
Basic Instinct	49,95
Kevin - Allein in New York	39,95
viele weitere Titel auf Anfrage	

Bestellen leicht gemacht - Telefonisch, per Fax oder Postkarte  
Nachnahme DM 10,- Vorkasse DM 5,-  
Kostenlosen Katalog anfordern

# WARPZONE



Alle 15 Fighter  
der Fatal Fury-  
Saga inklusive  
der End-  
schläger auf

Neo Geo macht mobil: Auch in der Schweiz ist ein Klub für Fans der Edelkonsole gegründet worden. Interessenten wenden sich an

**Megashock/Sascha Böhme**  
Parkstraße 4

**CH-6312 Steinhausen**

Tel: +(0)42-414-007

persönlichen Favoriten sind die Kim-Stage und die Cheng-Stage. Vom Game-Play her gesehen hat das Modul nichts von der Genialität des Vorgängers eingeübt. Die Frage ist, ob die Verbesserungen den Anschaffungspreis von knapp 400 Mäusen wert sind? Alle Neo Geo-Prügelfreaks, die den zweiten Teil nicht haben, müssen hier zugreifen. Als besonderen Leckerbissen versteckten die Entwickler noch den aus Art of Fighting bekannten Karateka

Ryo: Um zu ihm zu gelangen, müßt Ihr das Modul mit einem Fighter durch-

zum Sound: Solch fetzige Tracks haben bisher noch kein Prügelspiel begleitet, auch wenn sie bis auf die drei neuen Stages originalgetreu von Fatal Fury 2 übernommen wurden. Die Stilrichtungen reichen dabei von Hardrock über Techno bis zu mystischen Klängen. Meine





# OGGEO WARPZONE

zocken, dann die letzten beiden Endgegner nochmal Sterne sehen lassen. Wenn Ihr auf dem Siegespodest steht, schaltet sich der Held aus dem Zoom-Spektakel automatisch ein.

## Miracle Adventure

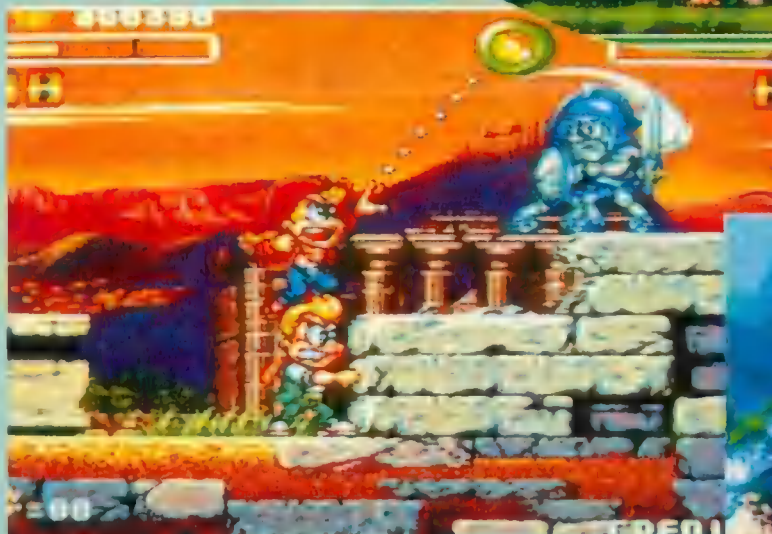
Neben diesem Prügel-Update hat uns noch ein Demo von **Miracle Adventure** erreicht. Bei

Witterung und unachtsame Hände ihr böse zugesetzt: Die Karte besteht nunmehr aus fünf losen Fetzen, die über die

beiden durch fremde Kontinente, stickige Abwasserkanäle und Kultstätten längst vergessener Mythen. Gut so!



Dieser Haifisch-Helikopter ist Euch wohl nicht wohlgesonnen



Vor malerischen Hintergründen beharkt Ihr alleine oder zu zweit Drachen und anderes Gelier in besten Jump'n Run-Gefilden



diesem Modul handelt es sich um ein Jump'n Run!!! — das zweite nach *Blue's Journey*, und das erste Nicht-Beat'em Up seit *Viewpoint*. Beim ersten Neo Geo-Spiel des Flipper-Giganten Data East (*Joe and Mac*) dreht sich alles um eine verlorene Schatzkarte. Im Verlauf von Jahrhunderten jedoch haben

ganze Welt verstreut liegen. Einer davon befindet sich im Besitz des aufrechten Abenteurers Johnny. Doch als das wertvolle Pergament samt seiner Geliebten Mary in die Hände dunkler Mächte fällt, ahnen er und sein Freund Tom noch nicht, welch haarsträubende Abenteuer sie erwarten. Die Suche führt die

Bei mir ist langsam der Eindruck entstanden, daß bei SNK alle mit Japano-Schriftzeichen verzierten Stirnbändern auf der Rübe und Kickboxer-Hosen herumlaufen, wenn man sich die Software zu Gemüte führt.

Titel:	Final Fantasy Special
Genre:	Final Fantasy III
Speicher:	1.50 MB
Kartellart:	CD-ROM
Kompatibilität:	SNK

# aRJay

## Werkstatt

Speed it UP!...



Umbau 50-60Hz

99.-

### Vorteile:

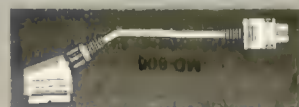
- Alle! Wirklich alle Spiele, ob mit oder ohne die neuesten Abfragen, sind sofort lauffähig.
- Keine neuen Adapter mehr notwendig.
- Alle Spiele (auch die PAL-Versionen) werden 20% schneller!
- Keine lästigen "PAL-Balken" mehr..(das Bild füllt den gesamten Bildschirm aus).

### So geht's:

- Grundgerät pur - einschicken.
- 3 Tage "Mensch ärgere Dich" spielen.
- ...und jetzt geht die Post ab!

### Auch erhältlich:

- Vorgefertigter Bausatz mit ausführlicher Anleitung DM 79.- (nur für Bastelfreaks).



## Scart RGB Kabel

- für das dt. S-NES 39.90
- in Verbindung mit "Speed it UPI..." 29.90.
- + Anschluss für die Stereoanlage +10.00\*

### Vorteil:

- Bessere Bildqualität.
- \*Bessere Soundqualität

## Reparaturen

S-NES ab 30.00

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games & Entertainmentsystems  
Ebertplatz 2 - 50668 Köln



# Der Tag des Donners

**A**ufmerksamen Lesern unseres Magazins ist sicher die *Super Bomberman*-Anzeige aufgefallen, mit der Hudson zum Wettkampf rief. Am 9.10.1993 sollten sich die besten Bombermanänner (und -frauen) in der Zeilgalerie in Frankfurt einfinden, um im ritterlichen Wettstreit den Besten (oder die Beste) zu ermitteln. Kollege Ralph und Jan ließen sich freilich nicht zweimal rufen. Nachdem sie sich über 400 Kilometer Autobahn, durch das ausgefeilte,

jedoch schwer durchschaubare Frankfurter Parkleitsystem und die Besuchermassen der Buchmesse gequält hatten, stand der Teilnahme am Turnier nichts mehr im Wege. In der Zeilgalerie herrschte schon früh am Tag Hochbetrieb. Wohin man schaute, wuselten gelbe Flecken durchs Gewühl – Mitarbeiter der Firma Hudson im sportlich-gelben Bomber-Polo-Shirt, die Einsteigern das Spiel erklärten, organisierten und jedem mit hilfreicher Hand zur Seite standen. An allen Ecken und Enden des geräumigen Bühnencafés waren Monitore mit *Super Nintendo* zum Spielen aufgebaut. Auf den meisten Systemen lief *Super Bomberman*, aber auch *Super Turrican* (das endlich den Weg in den Hudson-Vertriebskanal gefunden hat) und *Virtual Soccer* durften ausgiebig probespielt werden. Das Zentrum des Interesses war jedoch die Bühne mit zwei riesigen



**Gruppendynamik war das Motto, doch gewinnen konnte nur einer: Andreas freut sich über den Pokal. Aber auch die Mädels waren stark dabei: Vanessa schaffte es bis ins Halbfinale.**

(ca. 6 Quadratmeter großen) Projektionsbildschirmen, auf denen die Ausscheidungswettkämpfe stattfanden. Das Reglement sah folgendes System vor: In der Vorausscheidung spielten jeweils zwei Kontrahenten auf fünf Sätze gegeneinander, der Sieger hielt Einzug ins Achtelfinale. Leider wurde Jan schon für die Vorausscheidung als Ralphs Gegner eingeteilt, was nach wenigen Minuten seine weitere Teilnahme am Turnier ausschloß. So ergaben sich nach Plan 64 Achtelfinalteilnehmer, die auf der Bühne in zwei Grup-

pen jeweils zu viert gegeneinander antraten. Der Erste und Zweite eines solchen Turniers kam ins Viertelfinale (also 32 Teilnehmer), dieselbe Regelung galt fürs Halbfinale. Dort rückte dann nur noch der Sieger vor. Der endgültige Finalkampf wurde also zu viert ausgetragen. Angetreten waren Sprengstoffexperten von acht bis 38 und beiderlei Geschlechts. War das Feld anfangs noch bunt gemischt (die einzelnen Runden waren meist recht kurz), trennte

sich im Viertelfinale die Spreu vom Weizen. Kommentiert wurde das Geschehen von einem unermüdlich quasselnden Moderatorenpaar (Er: witzig, aber überwiegend farbenblind; Sie: reizend, aufmerksam, originell). Verlierer gab's bei diesem Turnier kaum. Jeder, der im, oder nach dem Viertelfinale ausscheiden mußte, erhielt einen

Trostpreis in Form der granatenschwarzen *Super Bomberman*-Kappe. Spätestens zum Beginn des Finales (fünfzehn Uhr fünfzehn Ortszeit) ließ dann auch der letzte Gelegenheitspieler das Joypad fallen und fieberte gespannt dem Ausgang des Kampfes entgegen. Leider zeigte sich hier Ralphs Schicksal eher konservativ (wie so oft blieb er Zweiter). Im Endspiel wurde alles geboten: Ultraknappe Ausweichmanöver, irrwitzige Taktiken, tolle Draw Games, Massenselbstmorde, und was sonst noch ein meisterhaftes *Super Bomberman*-Match ausmacht. Nach einem viertelstündigen Kampf und vier durchgeschwitzten T-Shirts stand um halb vier der endgültige Sieger fest: Andreas aus Frankfurt (natürlich ein VIDEO-GAMES-Leser) durfte den begehrten Pokal entgegennehmen. Und er hatte ihn redlich verdient. Selten habe ich einen so trickreichen, fieson und abgefeimten Bomberman gesehen. Alles in allem war's ein tolle Veranstaltung, professionell von Hudson organisiert, die viel Spaß gemacht hat und hoffentlich viele Folgewettkämpfe nach sich zieht.



**Deutschlands spannendste sechs Quadratmeter: Kollege Ralph im Finale**



# ARlay

## 12h Service!

(von 10:00 bis 22:00 Uhr)

# 0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

### SUPER NES

- Actraiser II 139.90
- Aladdin dt 119.90
- Art of Fighting 149.90
- Asterix dt 129.90
- Battletoads 119.90
- Bomberman dt 109.90
- Bubsy the Bobcat dt 139.90
- Clay Fighter 109.90
- Cliffhanger dt 129.90
- Cool Spot dt 149.90
- Dracula dt 139.90
- Dungeon Master 129.90
- Equinox dt 139.90
- Empire Strikes Back 149.90
- Evolution 139.90
- Final Fantasy III 139.90
- Flashback dt 139.90
- Goof Troop dt 139.90
- Jurassic Park dt 139.90
- Last Action Hero dt 119.90
- Mechwarrior 129.90
- Mortal Combat dt 109.90
- Mystic Quest dt 129.90
- Nigel Mansell dt 89.90
- Paladin's Quest 129.90
- Player Manager dt 129.90
- Plok dt 89.90
- Rock'n Roll Racing 129.90
- Secret of Mana 129.90
- Shadow Run 129.90
- Sky Blazer dt 89.90
- Sim Ant 129.90
- Sensible Soccer dt 149.90
- Starwing dt 109.90
- Striker dt 124.90
- Street Fighter II Turbo dt 139.90
- Soul Blazer 109.90
- Super Baseball 2020 119.90
- Super Battletoads 124.90
- Super Mario Allstars dt 139.90
- T.M.N.T. Tournament dt 139.90
- Tecmo NBA Basketball 129.90
- Terminator II dt 89.90
- The Lost Vikings dt 149.90
- Tuff Enuff 129.90
- Utopia dt 139.90
- WWF II Royal Rumble dt 149.90
- Young Merlin dt 129.90
- Zombies a.m. Neighb.

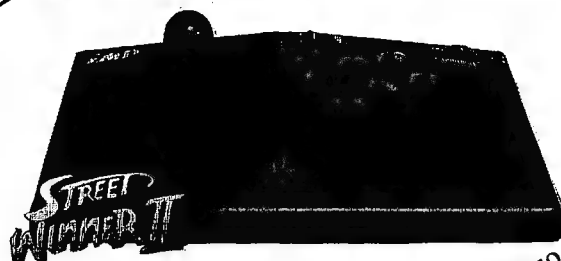
- Mega Drive 189.00
- Mega Drive II dt 579.00
- Mega CD II dt inkl. 109.90
- Road Avenger 109.90
- Action Replay Pro 109.90
- Batman Returns CD dt 109.90
- Cobra Command CD dt 89.90
- Ecco the Dolphin CD dt 89.90
- Final Fight CD dt 89.90
- Jaguar XJ 220 CD dt 89.90
- Slipheed CD dt 109.90
- Sonic CD dt 109.90
- Son of Chuck CD dt 109.90
- Thunderhawk CD dt 109.90

- Alladin dt 189.00
- Asterix dt 579.00
- Bubsy the Bobcat dt 109.90
- F1 dt 109.90
- FIFA-Soccer dt 89.90
- Gunstar Heroes dt 89.90
- John Madden '94 89.90
- Jurassic Park dt 89.90
- Mortal Kombat dt 89.90
- Nigel Mansell 89.90
- Ranger X dt 109.90
- Shinobi III dt 109.90
- Street Fighter II CE 109.90
- The Ottifants dt 109.90
- Ultimate Soccer dt 109.90

- NEO GEO 119.90
- Grundgerät PAL/RGB 119.90
- Goldset 149.90
- Joyboard 99.90
- Memory Card 109.90
- 3 Count Bout 109.90
- Alpha Mission II 129.90
- Art of Fighting 119.90
- Fatal Fury II 129.90
- Fatal Fury Special 109.90
- NAM 75 139.90
- Samurai Shodown 109.90
- Super Sidekicks 109.90
- World Heroes II 369.00

- 739.00
- 1149.00
- 119.90
- 59.90
- 369.00
- 229.90
- 369.00
- 369.00
- 199.00
- 369.00
- 349.00
- 369.00

## Street Winner II Joyboard 129.90



High-Speed 8-Bit Microprozessor  
 Programmierbares Auto-Feuer  
 Automatische Konsolenerkennung für  
 Super NES, Mega Drive, NEO-GEO & Turbo Duo  
 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)  
 Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)

### Super NES Hardware

- Super NES us 299.00
- Super NES 50/60Hz dt 299.00
- Super SFX Adapter 39.90
- Fire SFX Adapter 49.90
- Dattel 50/60Hz FX Adapter 39.90
- RGB Kabel dt/us 39.90
- 4-Spieler Adapter 29.90
- Standard Controller 49.90
- Fire-Patriot Pad Programmiert für 59.90
- Street Fighter II und Turbo 24.90
- ASCII Pad dt 59.90
- PAD Verlängerung 2.5m 59.90
- Fire-Mouse 109.90
- Action Replay Pro

### Versandkosten:

Wir versenden alle Module in  
 der Sicherheitsbox per NN  
 zzgl. DM 9,- Versandkosten.  
 Bestellungen bis 16:30 Uhr  
 werden noch am selben  
 Tag bearbeitet.

### Bestellannahme:

10-22 Uhr  
 kein Anruf-  
 beantwortet

Diese Liste ist nur ein  
 Auszug aus unserem  
 Gesamtsortiment.

ARlay Games & Entertainment Systems  
 Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
 Telefax 0221-12 56 76  
 Händleranfragen erwünscht



## So werten WIR

MEGA CD

MEGA DRIVE

MASTER  
SYSTEM

GAME GEAR

SUPER  
NINTENDO

NES

GAME BOY

### Der Wertungskasten

Spielertyp: **Rollenspiel-Adventure, actionorientiert**  
 Hersteller: **Sunsoft**  
 Testversion von: **Flashpoint**  
 Anzahl der Spieler: **1-4**  
 Features: **Vierspieler-Adapter, Highscore-Liste, Batterie**  
 Schwierigkeitsgrad: **1 bis 9**  
 Preis: **ca. 130 Mark**

66%

Grafik

72%

Musik

56%

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS: **85%**

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spielertyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat



Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monat-

lichen Wertungskonferenz gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware - logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß**. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist - mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware.** Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel.



## Die Redaktion und ihre Lieblingsspiele



**Ralf**

"Mr. Brain". IQ vermutlich vierstellig. Münchner Jojo-Meister. Kennt jedes Prügelspiel.



**Hartmut**

"Admiral Snider" Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skoll!



**Robert**

"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierten. Kennt einfach alles.

Traue keiner Statistik, solange Du sie nicht selbst gefälscht hast! In Zukunft findet Ihr hier statt erklärungsbedürftiger Charts nur noch unsere persönlichen Hits des Monats.

### Top ten Dezember

1	<i>Cajo Flying Squad</i>	Mega CD	87%
2	<i>NFL Madden '94</i>	Mega Drive	87%
3	<i>Ranger X</i>	Mega Drive	84%
4	<i>Populous 2</i>	Super Nintendo	83%
5	<i>PGA Tour Golf</i>	Master System	83%
6	<i>Gauntlet 4</i>	Mega Drive	83%
7	<i>Batman – Animated Series</i>	Game Gear	82%
8	<i>Rock'n Roll Racing</i>	Super Nintendo	81%
9	<i>Sonic Spinball</i>	Mega Drive	80%
10	<i>Puggsy</i>	Mega Drive	80%

**Ralf** spielt mit Abstand am liebsten *Bomberman* (SN), *Samurai Showdown* (Neo Geo) und ist seit Monaten nicht von *Art of Fighting* (Neo Geo) wegzubekommen. Natürlich braucht Ralf einen Gegner und so spielt **Hartmut** ebenfalls *Samurai Showdown*, hat aber auch jede Menge für *Cajo Flying Squad* (MCD) und *Sonic CD* (MCD) übrig. **Robert** vergnügt sich

königlich mit *NHL Hockey '94* (MD) sowie mit *Rock'n Roll Racing* (SN) und *Madden '94* (MD). **Jan** gehört auch zu den Bombermännern, spielt *Elite* (NES) und *Sonic Spinball* (MD). **Manni** vergnügt sich mit *FIFA International Soccer* (MD), *Bubsy* (SN) und *Tecmo NBA Basketball*. Während Rollenspieler **Frank** *Mega lo Mania* (SN) und *Dungeon Master* (SN) vorzieht.



**Jan**

"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernstechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.



**Manni**

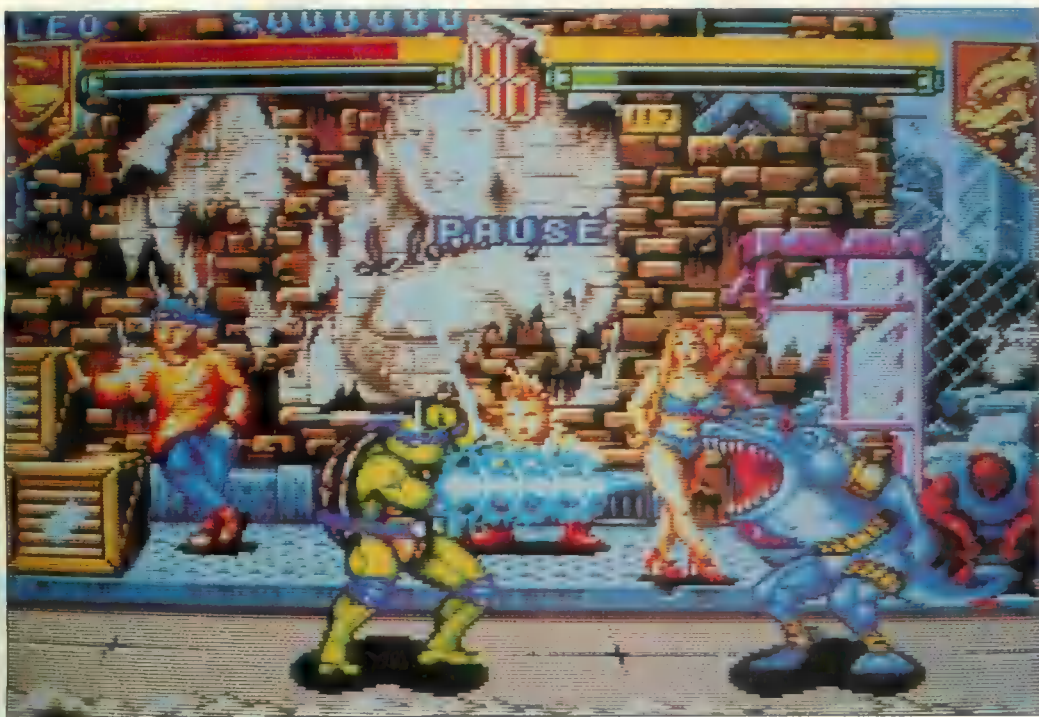
"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I'll sleep when I'm dead!



**Frank**

"Mr. Mikro". War Rocksänger, spielt jetzt aber lieber Adventures. Supercoolfunkey!





Das blaue Mutantengeschöpf hat einen ekelhaften Mundgeruch in Form von Lasern

## Krötenauflauf Tournament Fighters

**N**un macht die Turtles-Bande auch das Super Nintendo unsicher. Analog zur Mega-Drive-Version handelt's sich bei diesem Teil der Krötenserie um einen reinrassigen *Street Fighter* 2-Clone. Ihr habt die Wahl zwischen einem Story-, einem 2P- und einem Tournament-Modus. Prügelt Ihr Euch im Turnier, so könnt Ihr Hand an alle der 8 verfügbaren mutierten Kämpfer legen, während Ihr Euch im Story-Mode mit den 4 Turtles Donatello, Raphael, Michelangelo sowie Leonardo begnügen müßt. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, heizt Ihr den Kontrahenten mit Euren Ninja-Waffen und Special-Moves gehörig ein. Die Schaukämpfe werden dabei in Snackbars, düsteren Hinterhöfen, Baustellen und anderen Kulissen abgehalten, die geradezu prädestiniert für prügelnde Kröten sind. Ihr trefft auf Eurem

Feldzug auf allerlei boshafte Gestalten, die die Turtles teilweise schon in schlechter Erinnerung haben, man denke nur an den Cyber-Shredder mit der Twin-Stahlklaue. Ansonsten gebt Ihr Laser-spuckenden Monstern und gelenkigen Robotern (siehe Brocken aus *World Heroes*)

Saures. Bis auf die vier grünhäutigen Tierchen unterscheiden sich aber alle Teilnehmer von denen der Mega Drive-Variante. Im Optionsmenü könnt Ihr noch einige Feineinstellungen, wie die Zahl Eurer Continues und die Button-Konfiguration einstellen: Ihr malträtiert Euer Gegenüber mit je zwei Schlag- und Kickknöpfen.



Meine Meinung:  
**gut**

Tja, die Sprites zeigen sich blendend animiert, die Hintergrundgrafiken gefallen und die Soundkulisse

ist auch nicht von schlechten Eltern. Dafür hapert's am Spielspaß: Die meisten Gegner macht Ihr locker mit einer Distanzwaffe à la Ryus Feuerball locker fertig, da jedem Fighter auch unter heftigstem Blocken ein gehöriger Batzen Energie abgezogen wird. Trefft Ihr dagegen auf jemand, bei dem diese Taktik nicht fruchtet, steht Ihr auf ziemlich verlorenem Posten, denn die restlichen Spezialschläge der Kampftierchen sind mehr oder weniger für die Katz: Bevor Bodenenergiewellen und Spinning Sword Slices beim Gegner einschlagen und Wirkung zeigen, wird wohl Donatello US-Präsident. Konami wollte wohl noch schnell auf den Beat'em Up-Zug aufspringen und neben *Martial Champion* (vorerst nur für PC-Engine geplant) eine Turtles-Variante nachschieben. Alle Turtles-Freunde tätigen dennoch keinen Fehlkauf, da das Modul allein aufgrund der grafischen Präsentation der Kämpfer-Sprites sehenswert ist. **rk**

Spieltyp: Beat'em Up

Hersteller: Konami

Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Continue,

Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 130 Mark

78%

Grafik

64%

Musik

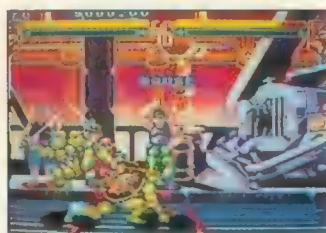
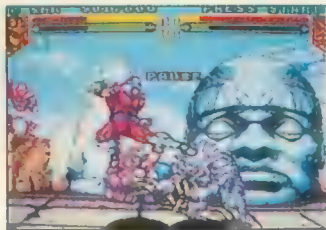
61%

Soundeffekte

SPIEL-

SPASS:

**68%**



Trotz der beeindruckenden grafischen Präsentation kommt Prügel-spaß à la *Street Fighter 2* nicht so recht auf



# ZEIT FÜR

# TECNOPLUS



## Mega Drive Control Stick (TP135)

Speziell entworfen für das Sega  
Mega Drive wurde dieser Arcade  
Stil Kontroll Stickl  
★ 3 Feuerknöpfe  
■ Startknopf  
■ Turbofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis

**24.99 DM**



## Mega Drive Control Pad (TP181)

Superleichte Steuerung garantiert dieses 8-Wege  
direktionale Daumen Kontroll Pad für das Sega Mega Drive!  
★ 3 Feuerknöpfe  
★ Startknopf

empf. Verkaufspreis

**19.99 DM**



## SNES Control Pad + (TP184)

Mit Hilfe dieses 8-Wege direktionaler  
Daumen Kontroll Pad bekommt man  
Siele für das Super Nintendo  
Entertainment System schneller  
in den Griff!  
★ 6 Feuerknöpfe  
★ Start/Auswahl-Schalter  
★ Unabhängige Turbokontrolle für  
alle Feuerknöpfe  
★ Zeitlupen-Funktion  
★ Autofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis

**29.99 DM**

Die oben genannten Modelle sind sowohl für das Super Nintendo  
Entertainment System, als auch für das Sega Mega Drive erhältlich.

# TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen  
gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

**Fordern Sie unseren kost.losen  
Prospekt an. Heute.**

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

## LEISURESOF

LEISURESOF GmbH  
Robert-Bosch-Straße 1  
59199 Bönen, Deutschland

Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16





## Schlitzer-Meeting

# Zombies

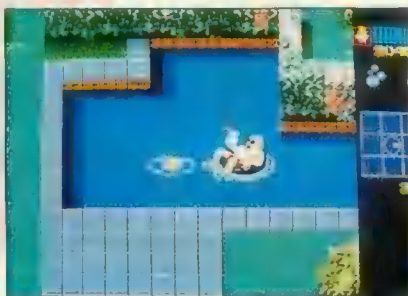
ucas-Arts öffnet seine Pforten und zaubert ein Sammelsurium von Horrorgestalten aller Epochen hervor. Worum geht's? Die durch radioaktive Verseuchung erwachten Ghouls und Monster geben sich nicht einfach mit 'ner kleinen Party zufrieden, sondern trachten der gesamten Nachbarschaft in Eurer Kleinstadt nach dem Leben. Ihr, zwei Teenager namens Zeke (nicht Zeckel!) und Julie, schnappt Euch Eure mit Weihwasser getränkte Wasserpistole und den Erste-Hilfe-Kasten und

blast zur Monsterhatz. Ihr müßt dabei in jedem der 55(!) Levels eine vorgegebene Anzahl friedliebender Bürger ausfindig machen und durch Berührung in Sicherheit bringen. Einige der Zeitgenossen scheinen dabei den Ernst der Lage nicht ganz begriffen zu haben, springen sie doch seelenruhig Trampolin, während um sie herum blutgierige Zombies streunen. Für die allerorts aus dem Boden schießenden Mutanten Marke 'Standardbiest' reichen ein paar Spritzer H2O mit Knoblaucharoma aus Eurer Wasserpistole, die Ihr mittels Extras wieder auffüllen könnt. Härtere Gestalten der Horrorgeschichte, wie der legen-

däre Massenmörder Jason Vorhees mit der Eishockeymaske aus der Kult-Serie *Freitag der 13*, die unlängst in die neunte (und wahrscheinlich letzte) Runde ging, vertragen schon Geschosse größeren Kalibers. Na-



**Die Pyramiden solltet Ihr äußerst sorgfältig durchkämmen: Viele verborgene Schätze warten auf Euch**



**Die Opfer treiben sich nichtsahnend in Swimmingpools und düsteren Gemäuern herum**



**In Frankensteins Geheimlabor findet Ihr eins der seltenen Extraleben**

hezu keine Berühmtheit wurde ausgeschlossen: Zombies und Ghouls wollen Euch ans Fleisch, Vampire und Mumien verfolgen Eure Helden und Blobs warten in Frankensteins Labor auf Euch. Die Waffenvielfalt ist, nebenbei bemerkt, schier unglaublich: Ihr bewertet die Kreaturen mit buchstäblich allem, was Ihr in die Finger bekommt. Es gibt Teller, Messer und Gabeln aus Silber (hilft gegen Werwölfe), Eis am Stiel, Panzerfäuste, Staubsauger, Äpfel und vieles mehr. So ausgerüstet, stapft Ihr durch die Levels und sucht nach Euren Nachbarn, die oft erst mittels Geheimgängen ihren Aufenthaltsort bekanntgeben. Habt Ihr Euch im Gewirr der Gänge verlaufen, werft Ihr einen Blick auf den Radar (beim Mega Drive fest auf dem Bildschirm installiert, beim Super NES mittels L/R-Buttons aufrufbar). Dabei ist es im Grunde egal, ob die unbescholtene Bürger nun von den Monstern zerfetzt (Ihr seht deren Geist aufschweben) oder von Euch gerettet werden: Hauptsache, sie sind 'weg' und geben Euch damit den Levelausgang frei. Neben den herumliegenden Waffen, die Ihr, einmal aufgelesen, beliebig durchwechseln könnt, gibt's auch noch andere interessante Gegenstände. Schlüssel öffnen

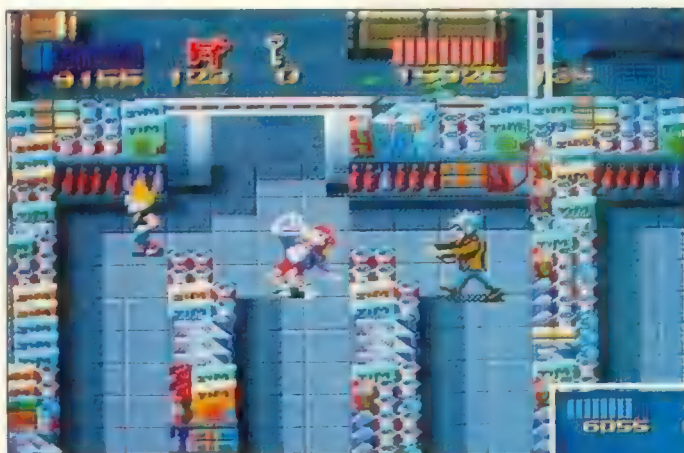
**Spielertyp:** Action  
**Hersteller:** Konami  
**Testversion von:** Konami  
**Anzahl der Spieler:** 1-2  
**Features:** Passwort  
**Schwierigkeitsgrad:** 5  
**Preis:** ca. 130 Mark

**73%**  
**Grafik**  
**70%**  
**Musik**  
**71%**

**Soundeffekte**

**SPIEL-SPASS:** **78%**





Ein Schluck aus der Pulle wirkt manchmal Wunder



Thriller läßt grüßen: Zombies auf dem Friedhof

Euch verschlossene Pforten und fix aufgestellte Clowns irritieren wahnsinnige Massenmörder. Schüttet Ihr Euch die dann und wann auftauchenden Zaubertänke hinter die Kiemen, beobachtet Ihr nette kleine Veränderungen an Euch: Entweder gebt Ihr Carl Lewis das Gefühl, zur Rentnergang zu gehören oder Ihr mutiert selbst zum Monster und macht aus den Filmbösewichten Hackfleisch. Die Liste der Effekte ist dabei ellenlang und nicht nur durchweg positiv für Euch. Haucht Ihr Eure spärlichen drei

Mit dem Suchradar kommt Ihr selbst verrückten Trampolinspringern auf die Spur

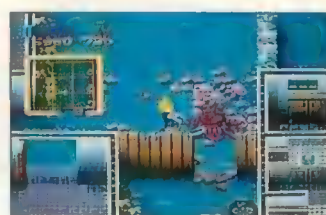
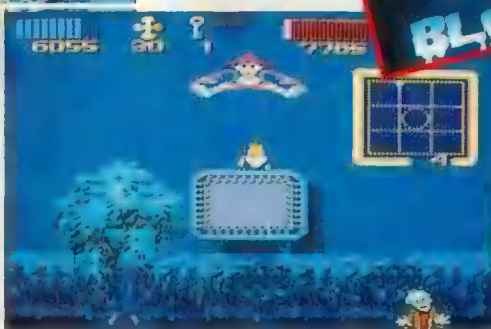
Leben aus, ist's um die Nachbarschaft geschehen, denn Continues gibt's leider keine, dafür aber alle vier Stages ein Passwort.



Meine Meinung: **gut**

Bis auf die unterschiedliche Farbenvielfalt (das Super NES ist klar im Vorteil) sind mir keine nennenswerten Unterschiede zwischen den zwei Versionen des Schlächter-Spiels aufgefallen, deshalb gilt alles nachfolgende für beide Sy-

steme. Es ist schon toll, was für eine furchterregende Hollywood-Monster-Party sich da zusammengefunden hat. Nahezu keine Berühmtheit wurde ausgeschlossen: Zombies und Ghoule wollen Euch ans Fleisch, Vampire und



Mumien verfolgen Eure Helden, Blobs warten in Frankensteins Labor auf Euch. Bei all dem Horror-Szenario ist das Spiel nicht bierernst wie z.B. *Splatterhouse*, sondern nimmt sich oft selbst auf die Schippe: Welches Monster nimmt schon vor einem geworfenen Eis am Stiel Reißaus? Die ersten fünf, sechs Stages macht die Zombie-Jagd und das Herumstöbern nach nützlichen Utensilien noch mächtig Laune, doch nach und nach sehnt sich der Spieler nach mehr Abwechslung. Endgegner sind ziemlich rar gesät und neue Spielelemente vermißt Ihr in höheren Levels schmerzlich. Auch nervt es entsetzlich, wenn bestimmte Gegnertypen gegen fast alle Waffensysteme nahezu immun sind: Der Axt-Killer in Level vier hält einen knapp zweiminütigen Beschuß von Seiten beider

Spieler locker aus, es sei denn, Ihr benutzt die Panzerfaust. Die wenigen Patronen davon benötigt Ihr aber dringend, um Euch den Weg durch die dichte Heckenlandschaft freizuschießen. Das Ganze wäre sogar noch zu ertragen, wenn es sich um eine Art Endgegner handeln würde, aber die Typen streuen ja gleich dutzendweise herum! Abgesehen von diesen Mankos spielt sich das Teil aber hervorragend und dank der vielen, wenn auch nicht stark unterschiedlichen Levels ist's nicht gleich durchgespielt. Alle Horror-Freaks sind sowieso schon auf dem Weg zum nächsten Händler, um sich ihre Lieblinge auf Modul zu holen. Die anderen Action-Fans sollten lieber mal probespielen. Anleitungen-Muffel sollten hier nebenbei bemerkt mal einen Blick in das beiliegende Booklet werfen: Es ist zum Schreien komisch und verrät Euch unter anderem eine Reihe von Spiele-Titeln, die wieder verworfen wurden, wie beispielsweise *Ghouls just wanna have fun* oder *Herr Doktor, ich fühl mich so blutleer*. rk

Spieltyp: Action  
Hersteller: Konami  
Testversion von: Konami  
Anzahl der Spieler: 1-2  
Features: Passwort  
Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 120 Mark

71%  
Grafik  
70%  
Musik  
71%  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **78%**



Vor den axtschwingenden Maskenkillern aus Freitag, der 13te solltet Ihr schleunigst Reißausnehmen





Strider-Clone

## Run Saber

**A**lte Testerweisheit: Kein Actionspiel ohne Außerirdische. Im Strider-Verschnitt *Run Saber* überfallen die ewig raffgierigen Aliens aus Jux und Dollerei mal wieder die Erde. Nach dem kurzen Intro beginnt eure Mission zur Rettung der Menschheit vor den grimmigen Invasoren. Ihr dürft zunächst im Optionen-Menü den Schwierigkeitsgrad und die Bildschirmauftritte des agilen Einzelkämpfers einstellen und einen Kumpel zum gemeinsamen Himmelfahrtskommando auffordern. Aus allen Himmelsrichtungen rücken im ersten der vier Levels Wälder an und purzeln Felsbrocken auf Euch zu. Ergreift das flinke Sprite die Flucht, scrollt der Screen butterweich in zwei Ebenen mit. Zieht Ihr den Aliens mit Eurem Plasmaschwert den Scheitel, werden mitunter kleine Kapseln frei, die die Reichweite der Sense erhöhen oder Euren Vorrat an Feuerdrachen als Smart Bomb erhöhen. In bester Jump and Run-Tradition blockieren gleich mehrere Zwischengegner den Weg

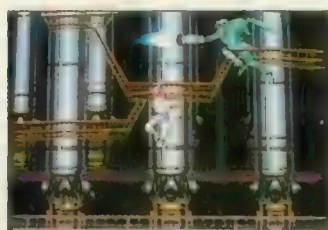
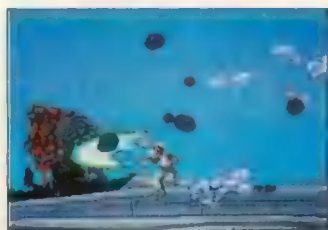
auf das Rollfeld der Basis. Wohl behalten an Greifarmen und Schleimklumpen vorbei, bestiegt der Held die Tragfläche eines Flugzeugs. Just in diesem Moment hebt die Maschine ab und über den Wolken kommt es zum Duell mit dem Piloten, einer wahren Ausgeburt der Hölle. Nach einer kinoreifen Explosion des schnittigen Gleiters, verschießt es die schlagkräftige Ein-Mann-Armee nach Thailand. Habt Ihr den Mönchen

gezeigt, was 'ne Harke ist, den südamerikanischen Dschungel im *Jurassic Park*-Stil überlebt und der futuristischen Technostadt das Licht ausgeblasen, wartet noch der endgültige Showdown auf einer versunkenen Insel auf den Schwertschwinger.



Meine Meinung:  
*gut*

Wehe, wenn Capcom das erfährt: *Run Saber* ist kein Strider-Clone, es ist Strider! Hübsch animiert hangelt der Held an Plattformen und Wänden entlang,



*Run Saber steckt voller Überraschungen: Oben links bekämpft Ihr einen High-Tech-Jet, der mittels 3-D-Chip gedreht wird*



*Parodius läßt grüßen:  
So einer Lady habt Ihr schon in  
Konamis Ulk eingeheizt*

schlägt Purzelbäume in der Luft und haut mit dem Plasmaschwert alles klein, was sich bewegt. Gegenüber dem großen Spielhallenvorbild geizt das Recycling-Modul mit Extras: Das Waffenarsenal besteht aus einer aufgepeppten Wumme und grünen Drachen, deren Verwüstungsfaktor sich in Grenzen hält. Trotzdem behalten die Aliens nur selten die Oberhand. Erstens zeigt Euch stets ein Pfeil, wo's zum Ausgang geht, Verlaufen ist also ausgeschlossen. Zweitens liegt der Schwierigkeitsgrad meist unter dem Genredurchschnitt. Weitere Mängel: Gerade im Zwei-Spieler-Modus kommt das Scrolling den flinken Sprites oft nicht hinterher. Jetzt aber genug der Kritik: Schließlich fehlt von *Strider* auf dem Super Nintendo noch jede Spur und im Duo-Modus besitzt *Run Sabereinen* nicht zu verachtenden brachialen Charme. Wenn Euch der Sinn nach Action-Fastfood für Zwischendurch steht, ist probespielden angesagt, denn Spaß macht's allemal. *rk/cb*

Spieltyp: Durchschlageübung

Hersteller: Allus  
Testversion von: Imagineer  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Continue,  
3 Schwierigkeitsgrade  
Schwierigkeitsgrad: 4  
Preis: ca. 120 Mark

71%  
Grafik  
52%  
Musik  
59%

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS: **70%**



## Comic-Stars

# Captain America

Unter dem Motto 'America needs your help', stürzt Ihr Euch als sagenumwobener *Captain America* oder einer der anderen drei Marvel-Helden auf eine Horde von Comic-Bösewichten, die die Staaten infiltriert haben. Neben einem Standard-Faustschlag hat jeder Haudegen eine spezielle Fähigkeit in petto. Als da wären: Laser, Pfeil und Bogen sowie Schild. Landet Ihr einen Treffer, erscheinen in bester Comic-Manier Ausdrücke wie 'Blam', 'Crack' um die Kontrahenten herum. Setzen Euch die Kanaillen zu sehr zu, fällt Eure anfängliche Lebensenergie von 100 Zählern rapide in den Keller. Damit das Ganze nicht zu eintönig wird, enthält nahezu jeder Level auch eine Ballersequenz, in der Ihr Euch mit Raumschiffen und Robotern in Festungen unter dem Meer duelliert.



*Meine Meinung:*  
**na ja**

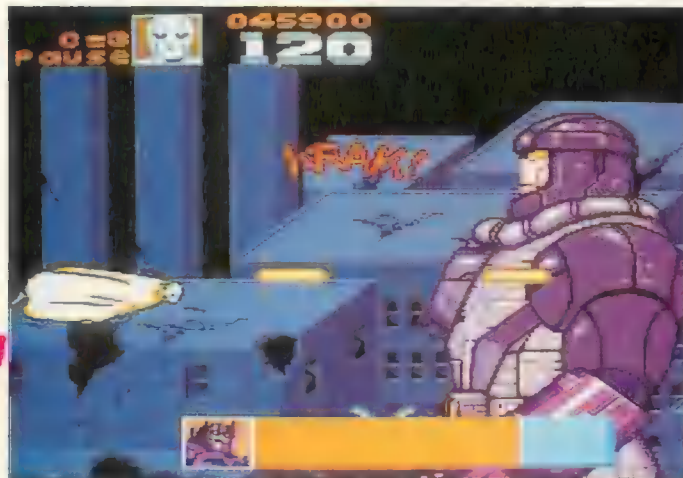
Schade! Trotz der Zwei-Spieler-Option und den vier zur Verfügung stehenden

Comic-Helden bleibt das Spiel im wahrsten Sinne des Wortes farblos: Die Grafiker nutzten die Fähigkeiten des Super Nintendo

in keinsten Weise aus, deshalb bewegt sich die Farbpalette allenfalls auf 8-Bit-Niveau. Der Sound gesellt sich ebenfalls zur Runde



*Captain "R-Type" auf dem Weg, Richtung Feindbasis*



*Comic-Star gegen Filmstar: Ein mächtiger Robocop posiert vor Euch*

'einfallslos und langweilig', so daß selbst Enthusiasten die nette Kombination aus Prügeln und Ballern sehr schnell zum Hals 'raushängen wird. Vom Schwierigkeitsgrad her bewegt sich die Comic-Adaption in höheren Regionen: Die Feindesschar selbst bewegt sich äußerst schnell und sogar der kleinste Knlich steht nach drei Volltreffern wieder auf. Da nützt selbst die Möglichkeit nichts, seinen Comic-Helden aus vier verschiedenen auswählen zu können. Fans können mit dem Kauf liebäugeln, alle anderen sollten die Finger davon lassen.

rk

**Spieltyp:** Beat'em Up/  
Shoot'em Up  
**Hersteller:** Mindscape  
**Testversion von:** Mindscape  
**Anzahl der Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Continue,  
Optionsmenü  
**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 8  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**38%**  
**Grafik**  
**35%**  
**Musik**  
**29%**  
**Soundeffekte**  
**SPIEL-SPASS:** **29%**

Redaktionswertung



Wollt Ihr die Fan-Artikel gewinnen, nehmt am Preisausschreiben teil

Achtung Marvel-Freunde! Mindscape hat uns freundlicherweise eine Reihe von Fan-Utensilien überbracht, die wir mittels einer kleinen Verlosung postwendend an Euch weitergeben. Es gibt eine Menge von Mindscape-T-Shirts, Marvel-Comics in Sammlerausgaben und ein Foto von *Captain America* beim Autogrammegeben abzustauben. Um die Artikel in Eure Finger zu bekommen, müßt Ihr nur unsere kleine Preisfrage um die Comic-Stars beantworten:

Nennt uns auf einer Postkarte fünf Helden aus den Marvel-Comics!

Dann ab die Post zu uns. Die Anschrift lautet:

Markt&Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Straße 2  
Postfach 1304  
85531 Haar bei München

Die Gewinner werden dann unter allen richtigen Einsendungen ausgelost und schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist dabei wie immer ausgeschlossen.





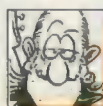
Stammesdünkel

## Mega-lo-Mania

Die grafische Verwandtschaft zum Göttergemetzel *Populous* kommt bei *Mega-lo-Mania* nicht von ungefähr, denn auch vom Spielprinzip her gibt es Parallelen: Ihr wählt einen von vier Despoten, womit Ihr Euch für den weiteren Verlauf des Spiels die restlichen drei zu Feinden gemacht habt. Diese müßt Ihr in Inselkampf-Szenarien, deren zeitlicher Handlungsrahmen sich über Jahrtausende hinweg spannt, besiegen. Habt Ihr drei Inseln hintereinander in Euren Besitz gebracht, wandert Ihr in die nächste Entwicklungsepoche. Steht Euch zu Anfang nur ein kleiner Haufen Männer zu Diensten, so könnt Ihr durch geschicktes Besiedeln, Rohstoffschürfen, Erfinden und Taktieren den Bestand und die Qualität Eurer Gefolgschaft enorm vergrößern. Natürlich schlafen Eure Rivalen, die Ihr Hauptquartier an einer anderen Stelle der Insel aufgeschlagen haben, auch nicht. Die in Quadrate unterteilte Insel läßt sich

auch in den Feindbereichen von Euch einsehen. Wollt Ihr expandieren und trefft auf gegnerische Trupps, kommt es zum Gefecht, es sei denn, Ihr seid vorher mit dem Konkurrenten eine befristete Allianz eingegangen. Beweist Ihr mit Euren Erfindungen, Architekturen und dem Rohstoffabbau eine geschickte Hand, so steigt Euer Völkchen um eine Entwicklungsstufe auf, die dann wirkungsvollere Waffen und Be-

festigungen hat. Im Laufe der Jahrtausende stehen Euch Waffen vom simplen Faustkeil bis zum futuristischen Kampfjet zur Verfügung. Fühlt Ihr Euch dem Feind zahlen- und entwicklungsmäßig überlegen, solltet Ihr einen Angriff wagen, um die Festungen der Gegner zu schleifen und die nächste Insel in Angriff nehmen zu können.



Meine Meinung: gut

Schon alleine durch die für Konsolenspiele recht komplexe Steuerung merkt Ihr, daß Ihr es mit einer Um-

Neben Eurer Stammburg habt Ihr in diesem Szenario schon ein Bergwerk und eine Fabrik gebaut

setzung aus dem Heimcomputerbereich zu tun habt. Zahlreiche Menüpunkte müssen in Sekundenschnelle angewählt werden, damit der fixe Computergegner nicht die Oberhand gewinnt. Obendrein kommen mit der Entwicklung Eurer Mannen ständig neue Funktionen und Waffenarten hinzu. Hierbei die Übersicht zu behalten, schnell zu reagieren und gleichzeitig strategisch klug zu handeln, fordert den ganzen Feldherrn in Euch. Verliert Ihr nicht zu schnell den Mut und überwindet die Anfangsschwierigkeiten, eröffnet sich Euch der große Reiz eines fesselnden Spiels, in dem es ständig etwas Neues zu entdecken gibt. Nennenswerte Unterschiede zur Mega-Drive-Version gibt es nicht, lediglich die Benutzerführung wurde von der Aufmachung her neu strukturiert, was allerdings auch keinerlei Erleichterungen für den ungeübten Spieler mit sich gebracht hat. fh

Spieltyp: Strategiespiel

Hersteller: Imagineer  
Testversion von: Imagineer  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7  
Preis: ca. 120 Mark

69%

Grafik

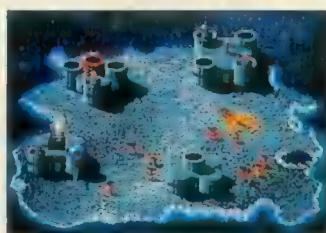
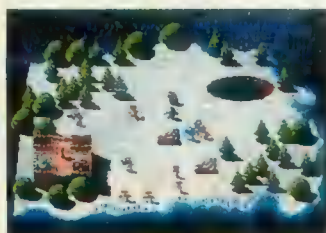
40%

Musik

38%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **75%**



Zu verschiedenen Jahreszeiten kämpft Ihr Euch mit Eurem Alter Ego durch die unterschiedlichen Entwicklungsepochen









# MAIL O MANIA

Hi Freaks! Wieder jede Menge Anregungen durchgeschnüffelt, diesen Monat? Euch bricht der Bleistift aber auch nie ab, was? Jaja, ich weiß, wir leisten uns ab und zu ein paar Bugs (Inhaltsverzeichnis Tips & Tricks 10/93, hüstel). Aber wir arbeiten dran!

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion



MAIL-O-MANIA  
Hans-Pinsel-Str. 2  
85531 Haar/München

## Streetfighter eternal

**L**ohnt sich die Anschaffung eines Streetfighter-II-Turbo-Moduls, obwohl ich schon den Vorgänger habe? **Manfred Schönheits, Dasing**

Das kommt ganz drauf an, wie gut Du mittlerweile bist und was Dir die Neuerungen wert sind: Die Turboversion ist erheblich schneller als der Vorgänger, fast alle Charaktere können ein bis zwei neue Techniken, das Modul enthält zusätzliche Hintergrundanimationen und Sounds. Unsere Meinung: Ganz schön clever von Capcom, die Zeit bis

zum Streetfighter III (mit vier neuen Charakteren) mit dem SF-II-Turbo zu überbrücken. Keine gemeine Geldmacherei, denn die Turboversion ist wirklich besser. Aber es ist halt immer noch dasselbe Spiel...

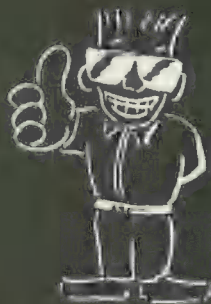
**S**hr habt geschrieben, daß Ihr mit der Wertung für Streetfighter-II-Turbo nicht weiter hochgeht, weil das Modul so teuer ist. Mittlerweile kostet es aber nur noch rund 140 Mark. Geht Ihr jetzt nachträglich hoch?

**Richard Weißflog, Döbeln**

Wir werten trotzdem nicht besser, weil es wie gesagt dasselbe Spiel ist. Wie sollen wir bitte den angekündigten Street-

## trendline

trendline Unterhaltungselektronik & Zubehör  
Lindendamm 28 • 45133 Essen • Tel. 0201/425770  
Fax 0201/425771 • Mailbox 0201/555033



Wir schreiben

# SICHERHEIT

groß!!

Zubehör:  
Real Time Save Module,  
Codebooks, Computer-Link-Kits  
Tuning

### INFO-FENSTER!!!

Wir möchten Sie in unserem Info-Fenster darüber informieren, daß wir auch in Zukunft eine große Auswahl an **Tuning- und Erweiterungs-Kits** rund um die Spielkonsolen für Sie bereit halten.

Kein Beschaffungsweg ist uns zu weit, um die neuesten Produkte aus aller Welt für Sie zu beschaffen.

Natürlich steht das trendline-team auch weiterhin zur Verfügung, wenn es Ihnen um Zubehör und Erweiterungen für Nintendo, Sega & Co. geht. Und auch weiterhin gilt unser Slogan:

**Testen Sie uns**



**Telefon Bestell-Service**  
**0201/425770 / -71**  
Nur Versand, kein Ladenverkauf!  
Bitte schneiden und auf eine Postkarte kleben!  
☐ Produktübersicht  
☐ Händler-Info  
VG 11/93



fighter III bewerten, würden wir jetzt schon auf 95% gehen? Sollte je eine CD-Version (für welches System auch immer) erscheinen, müssen wir dann 104% geben? Strenggenommen ist jede neue Version ein aufgebackenes Brötchen – jedesmal besser, aber eben nicht sehr innovativ.

**In Ausgabe 8/93 habt ihr was über Shen-Long geschrieben. Irgendwie habe ich das nicht genau verstanden. Habt ihr oder die "EGM" sich einen Scherz erlaubt und es gibt Shen-Long in Wirklichkeit gar nicht?**

Rene Berleong, Stuttgart

Gerüchte um irgendwelche Spezialcharaktere sind so alt wie das Spiel selber. Komisch ist nur, daß die Bedingungen, um z.B. Shen-Long zu treffen, immer derart wahnwitzig sind, daß den Kerl vermutlich noch keiner wirklich gesehen hat (weiß der Kuckuck, wie die EGM die Bilder gemacht hat). Und kaum ist die 24-MBit-Version fürs Mega Drive draußen, gibt's auch schon wieder neue Gerüchte: Angeblich könnt ihr da einen Typ namens J. Maximum treffen (kennen wir den nicht aus *World Heroes II*?), falls ihr folgende Bedingungen erfüllt: Zuerst müßt ihr einen Highscore erreichen und den Namen BERT N ERNIE in die Tabelle eintragen. Dann stellt ihr im Optionsmenü den härtesten Schwierigkeitsgrad und die höchste Geschwindigkeit ein, um Euch so bis zu Mr. Bison durchzuprügeln (hulp!). Dann gebt ihr folgende Kombination ein: Start, oben, C, Y, links, A, rechts, runter, Y, B, A, links, links, Start. Unser Angebot steht: Wer es schafft, als erster einen versteckten Charakter (in welcher Version auch immer) zu fotografieren, erhält einen Ehrenplatz im Heft und 500 Mark auf die Kralle! Natürlich lassen wir listig aus US-Zeitschriften abfotografierte Bilder nicht gelten...

## Versions-wirrwarr

**H**abt ihr Tomaten auf den Augen? In Ausgabe 10/93 hattet ihr großartig *Shinobi 2* getestet. Alle anderen Magazine stellen das Spiel aber als *Shinobi 3* vor. Was stimmt denn nun?

Holger Macherey, Koblenz

Alle haben recht: Unsere Testversion war ein astreiner Japan-Import. Und da heißt das Spiel nun mal *Super Shinobi 2*, während die offizielle Version in Deutschland *Shinobi 3* heißt. Beide sind identisch.

## Spielhallen unter 18

**W**as mich schon seit langem interessiert: Gibt es in Deutschland eigentlich auch Spielhallen, wo der Zutritt unter 18 Jahren erlaubt ist? Jedesmal wenn ich eine sehe, bin ich enttäuscht.

Patrick Scheffler, Bochum

Gibt es nicht. Das Jugendschutzgesetz macht Dir hier einen Strich durch die Rechnung, weil in Spielhallen neben TV-Spielen auch reine Glücksspielautomaten hängen, die schon manche arme Seele ruiniert haben. Das alleine wäre es natürlich nicht, da es die Dinger ja auch in Gaststätten gibt. Es stünden aber viele Spielautomaten auf dem Index. Jeden neuen Automaten einzeln zu testen, ist der BPS natürlich viel zu aufwendig. Also gibt man Spielhallen sicherheitshalber pauschal erst ab 18 frei. Anders als z. B. in Japan, wo Spielhallen zur normalen Freizeitbeschäftigung für die ganze Familie gehören, hängt deutschen Gambling-Centern nach wie vor ein zwielichtiges Image an.

# WISST IHR, WER EUCH ERWARTET

# ?





## Exotische Schönheiten

**Woher habt Ihr denn die ganzen tollen Zeichnungen, die Ihr z. B. immer in Tips & Tricks veröffentlicht?**

Helen Chan, CH-Thun

Klare Frage, klare Antwort: aus Japan. Meist erfordert es nur ein kurzes Fax (oder einen Anruf von unserem Nippon-Corner-Freak Tetsuhiko), um die Erlaubnis für den Abdruck zu erhalten. Falls Ihr selbst an japanischen Anime- oder Comiczeichnungen interessiert seid, probiert es mal über Galaxy in München: Es gibt beispielsweise japanische Zeichentrickfilme auf Video, denen eine original handgezeichnete Folie aus der Filmproduktion beiliegt. Oder Ihr schnüffelt mal ein wenig in

den Anzeigen im Heft: Wo es Manga-Videos gibt, gibt's eventuell auch Comics und Artwork. By the way: "Manga" ist nicht etwa eine Video-Firma. Es ist japanisch und heißt Comic...

## Geschmack- sache

**Ich bin ein enttäuschter Mega-Drive-Besitzer, weil ich gemerkt habe, daß Nintendo bessere Spiele herstellt als Sega. Vor einigen Wochen spielte ich z. B. Super Tiny Toons bei meinem Freund und bemerkte, daß das Spiel auf dem Mega Drive nicht so einfallsreich ist wie auf dem Super Nintendo. Außerdem finde ich, daß Sonic nicht so ein tolles Maskottchen wie Mario ist: Während Mario immer**

**sehr nett wirkt, schaut Sonic einen immer mit erhobenem Zeigefinger an. Hätte ich mir besser ein Super Nintendo kaufen sollen?**

Ivan Barysch, Lingen

Wer nun das bessere Maskottchen ist, Sonic oder Mario, ist wohl reine Geschmackssache. Außerdem gibt es eine Menge Leute, die behaupten, die Toons seien auf dem Mega Drive eher noch witziger als auf dem Super Nintendo. Sinn eines Multiformatmagazins wie VIDEO GAMES ist es, Spiele verschiedener Systeme gegeneinander antreten zu lassen, nicht aber, einem System pauschal den Vorzug zu geben. Erfahrungsgemäß lassen sich auch viele Spieler stark vom Urteil ihrer Kumpels beeinflussen: Wenn ein Super Nintendo als cool gilt, sieht man als einsamer Mega-Drive-Besitzer ziemlich alt aus. Das ist wie mit dem Opel Manta und dem Golf GTI, hihi.

Natürlich hatte es Sega anfangs sehr schwer, gegen die erdrückende Dominanz von Nintendo einen Stich zu machen und fähige Entwickler, bzw. Third-Party-Publisher zu verpflichten. Mittlerweile hat sich jedoch einiges geändert. Es gibt ganz hervorragende Mega-Drive-Titel (schaut mal in unser Beste-Spiele-Sonderheft!). Daß wir Berichte manchmal gerechter aufteilen könnten, ist uns bewußt – es gibt nichts, was man nicht noch besser machen könnte...

## Mogelpackung

**Warum werden in Deutschland nicht Game-Boy-Module mit bis zu 105 Spielen (gibt es noch mehr?) vertrieben, wo das doch in fernöstlichen Ländern schon lange üblich ist? Die einzige Chance**

# Rüsten Sie Ihr SUPER NINTENDO™ oder SEGA MEGA DRIVE™ auf.

## Wir liefern das nötige Tuning-Material.

Mogelmodule, Codebücher,  
Entwicklungssysteme für Programmierer,  
PC-Interface-Karten und alltägliches  
wie z.B. Universal-Adapter,  
Importgeräte  
usw.

## Kostenloses Infomaterial anfordern!

Wir führen  
auch Handheld-  
Zubehör

Trading & Support  
Hofriedenstraße 26  
A-6911 Lochau  
Tel. (0 55 74) 4 84 01  
Fax. (0 55 74) 4 80 93  
(Aus dem Ausland 0043/5574...)



**bleiben Flohmärkte, wo ich neulich ein 105-Spiele-Modul für 179 Mark gesehen habe. Gibt es sowas auch für SNES?** Mark Newiger, Langgöns

Lieber Mark, was Du da entdeckt hast, sind astreine Raubkopien bzw. illegal produzierte Module – jedenfalls nach deutschem Recht. Hätte Nintendo Zugriff auf eine dieser Firmen, hätte man ihr längst den Hintern weggeklagt. Das Problem ist nur, daß in "einigen fernöstlichen Ländern", wie Du so schön sagst, die Gesetzgebung in bezug auf Copyrights etwas anders aussieht als z. B. in Japan oder Deutschland. Im Klartext: In Taiwan, China oder Tailand gibt es – teilweise sogar staatlich gefördert – ganze Industriezweige, die sich ausschließlich damit beschäftigen, billige Kopien von Markenprodukten herzustellen, die anderswo illegal wären. Sogar auf der Chicago-CES im Frühling tauchten Anbieter solcher Riesenmodule auf. Die waren aber schneller weg vom Fenster als wir unsere Visitenkarten abgeben konnten. Die zweite Variante des "100-Spiele-Moduls" besteht darin, geringfügig unterschiedliche Versionen eines ähnlichen Spiels zu verkaufen, als wären es 20 eigene Spiele. Meist handelt es sich dabei um einfache Strategiespiele mit Minimalgrafik, die kaum Code fressen. Bei genauerer Betrachtung reduziert sich die Zahl der wirklich unterschiedlichen Titel auf fünf bis sechs. Deren Spielspaß läßt sich mit einem Luftballon vergleichen: Sieht auf den ersten Blick toll aus, bei genauerer Betrachtung bleibt aber nur eine schlappe Hülle und viel heiße Luft...

## Augenweide

**W**as ist eigentlich aus Eurem Sprite des Monats geworden? Gibt's das nicht mehr?

Volker Tantz, Bielefeld

Wir haben das Sprite des Monats bis auf weiteres in Partition X verbannt: Derzeit gibt's soviel Tests, daß wir die Farbseite besser im Testteil investieren. Aber keine Panik: Es gibt sicher Gelegenheiten, mal wieder so richtige Farborgien zu feiern...

## Nintendo vs. Sega

**I**ch finde es nicht gerade berauschend, daß Ihr das Super Nintendo so bevorzugt. Auf dem Super Nintendo gibt's auch nicht mehr Titel als auf dem Mega Drive. Außerdem druckt Ihr Vorabberichte fast immer nur von Super-Nintendo-Titeln. Könntet Ihr das gefälligst einmal ändern?

Marcus Reitz, Wilfrath

Wir bevorzugen das Super Nintendo keineswegs und auf gar keinen Fall absichtlich. Den Ruf, wir wären einseitig, werden wir wohl nie wieder los – da hilft es wohl auch nicht, einen Mega-CD-Titel zu drucken (9/93), oder einen Sonic-Titel (11/93), dicke Mega-Drive-Previews (Aladdin, Street Fighter Mega Drive) usw. Wenn rein zahlenmäßig mehr Super-Nintendo-Previews im Heft sind, liegt das schlicht daran, daß wir meist früher an die Super-Nintendo-Titel herankommen. Viele große Hersteller bedienen zuerst das weiter verbreitete Super Nintendo und machen sich erst dann an die Mega-Drive-Umsetzung. Ist erst einmal ein Super-Nintendo-Preview erschienen, macht ein Vorbericht über die Mega-Drive-Version natürlich relativ wenig Sinn. Eins dürft Ihr nicht vergessen: Nintendo war vor allen anderen Konsolenherstellern auf dem Markt und hat immer noch Vorsprung, auch in Deutschland. Das schlägt sich überall nieder, auch wenn es nicht beabsichtigt ist. Sollen wir lieber aktuell sein oder lieber kleinkariert Systemtests zählen?

# ZOO L IST DA



## BALD AUF ALLEN FORMATEN

**Nintendo**  
SUPER NINTENDO  
GAME BOY

**SEGA**  
MEGA DRIVE  
MASTER SYSTEM  
GAME GEAR

**AMIGA**  
CD 32

UND DEMNÄCHST AUCH ZOO L FÜR DEN AMIGA



*A Different Kind of Animal*

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD  
2-4 CARVER STREET, EBBW Vale S1 1FS, ENGLAND • TEL. 00 44-742/75 34 23



## NINTENDO-CD-ROM

**?**ch hätte einige Fragen zum CD-ROM für das Super Nintendo: Ist es dem Mega CD 2 technisch überlegen?

Werden die Fähigkeiten meines Super Nintendo erweitert?

Lohnt sich die Anschaffung im Hinblick auf die neuen Konsolen wie Jaguar und 3DO?

Lukas Gernboth, Neusäss

Nochmal für alle: **Es wird für das Super Nintendo kein CD-ROM geben.** Wenn's um technische Neuerungen geht, sind wir sehr vorsichtig geworden. Was ist uns nicht alles versprochen worden: Die Play-Station (in Zusammenarbeit mit Sony), ein CD-I-kompatibles Super Nintendo und nicht zuletzt das CD-ROM fürs Super Nintendo (angeblich mit 32 Bit). Keine dieser Ankündigungen wurde jedoch eingehalten. Die neuen Informationen über die nächste Nintendo-Konsole "Project Reality": 100 MHz Takt, HDTV-kompatibel und das alles spätestens 1995 für knapp 400 Mark? Wir werden sehen. Ein vergleichbarer Computer von Silicon Graphics kostet heute noch Zigttausende von Mark, wie soll Nintendo diesen Preisunterschied realisieren? Ich denke, wir sollten Nintendo-Gerüchte mit größter Vorsicht behandeln. Wir könnten solch unbestätigte Gerüchte freilich zur Titel-Story aufblasen, gedient ist

Man kann sich auf gar nichts mehr verlassen: Module funktionieren nicht mehr mit Adaptionen, Händler bieten ominöse Umbauen an, das Erscheinen (oder Nichterscheinen) von CD-ROMs löst Verwirrung aus und auch sonst scheint der technische Durchblick scheint allgemein (in Hinsicht auf die neuen Konsolen) stark getrübt.

jedoch niemandem damit. Fakten lest Ihr deshalb erst, wenn die neue Konsole in Blech und Plastik bei uns eintrudelt – da müßt Ihr noch etwas Geduld haben. Wenn's soweit ist, werden die Kisten ausführlich getestet.

## MEGA CD 2

**?**ch hätte einige Fragen zum Mega CD 2: Ist es möglich, andere CD-ROM-Software abzuspielen?

Kann man Photo-CDs betrachten? Laufen CD-I-Platten? Gibt es ein Action Replay für das Mega CD 2?

Norbert Feldbaumer

Nur, weil wir's in unserem Mega-CD-2-Artikel nicht geschrieben haben, gibt's keinen Grund, anzunehmen, die Konsole könnte mehr. Wenn da steht, "das Mega CD 2 liest Spiele- und Musik-CDs" dann ist das auch wirklich alles; keine andere Software, keine Photo-CD,

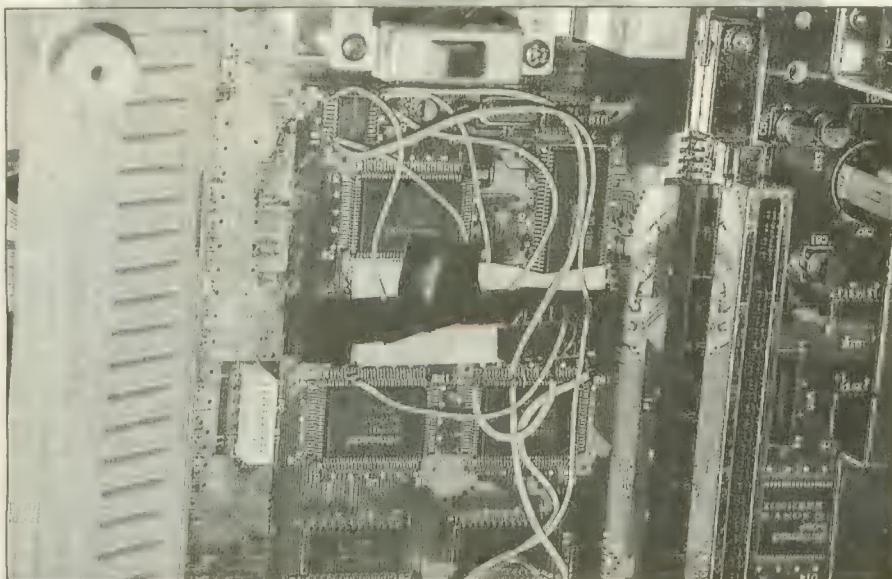
kein CD-I und keine anderen Kunststückchen. Ein Action Replay gibt's im Moment auch noch nicht. Da es zwischen Mega Drive und Mega CD 2 gesteckt werden müßte, entsteht hier wohl ein kleines Platzproblem.

## MULTI-VISIONS-SNES

**?**ibt es eine Möglichkeit, mein Super Nintendo auf eine 50/60-Hz-Umschaltung umzurüsten? Einige Videospielhändler haben einen solchen Umbau für ca. 100 Mark im Angebot.

Markus Elsterer, Schwabach

Wie an dem relativ hohen Preis leicht zu erkennen ist, geht der Super-Nintendo-Umbau nicht so leicht vonstatten, wie beim Mega Drive. Normalerweise wird in das Super Nintendo ein zusätzlicher Chip eingebaut. Zusammen mit dem bereits im Gerät befindlichen IC nimmt dieser per Schalter den Wechsel zwischen 50 Hz und 60 Hz vor. Zusätzlich müssen noch einige Leitungen gelegt und IC-Anschlüsse gebrückt werden. Selbst für einen versierten Hobby-Bastler ist dieser Eingriff kaum durchführbar, zumal der Zusatz-Chip nur über spezielle Importkanäle direkt aus Fernost zu beziehen ist. Bei einem sogenannten Multi-Vision-Super-NES ist dieser Umbau schon vorgenommen worden, deshalb ist das umschaltbare Gerät



**Diesen Umbau eines Multi-Visions-Super-NES hätten sie mir in der Lehre um die Ohren gehauen. Auch wenn Ihr so ein Gerät beim Händler kauft: Es bleibt eine Bastellösung.**



# RAT INTERFACE RAT

teurer. Sicherheitsfanatiker sollten jedoch Folgendes beachten: Wird ein deutsches Super Nintendo zum Multi-Vision-Super NES umgebaut, verliert das "Geprüfte Sicherheit" seine Gültigkeit, und außerdem alle Garantieansprüche.

## ALLSTAR-TROUBLE

**Ich habe mir vor kurzem das Action Replay Pro für mein Super Nintendo zugelegt. In der Anleitung steht, daß ich es auch als Adapter für Importspele nutzen kann. Allerdings war nicht näher**

**beschrieben, wie das funktioniert. Hat der Schlitz auf der Rückseite etwas damit zu tun? Außerdem habe ich mir Super Mario Allstars gekauft. In der Anleitung steht, daß man "keine Geräte, die das Spiel in irgendeiner Weise beeinflussen", einsetzen darf. Was würde denn passieren, wenn ich Action Replay benutze?**

Björn Kirschner, Bühl-Altschweiler

Wir haben mehrere Zuschriften zum Thema "Action Replay Pro als Import-Adapter" erhalten. Anscheinend ist die Anleitung hier in der Tat unvollständig (ich hab' den Wisch leider gerade nicht zur Hand). Wer mit seinem Mogel-Modul Import-

spiele betreiben will, muß ein, seiner Konsole entsprechendes (im Normalfall ein deutsches) Modul mit der Vorderseite nach oben am hinteren Slot anstecken. Das Importspele wird oben auf das Action Replay aufgesteckt. Erst dann laufen Importspele, die den alten Sicherheits-Chip haben. Japanmodule und Spiele aus den USA sind mit einem Chip von 1990 ausgestattet, während offizielle Spiele über einen Chip der 1992er Serie verfügen (das soll jetzt nicht heißen, daß ihr die Module aufbrechen müßt!). Die Super Mario Allstar Collection ist wieder eins der komplizierteren Module. Da Nintendo mit technischen Komprimier-Tricks 24 Mega-Bit auf das Modul gepackt hat, läuft

das Spiel nicht mit dem Action Replay und vermutlich auch nicht mit den meisten anderen Importadaptern. Kaputtgehen kann beim Mogelversuch zwar nichts, die gespeicherten Spielstände werden aber möglicherweise gelöscht. Das kann übrigens bei anderen Modulen mit Speicherbatterie (auch andere Systeme) auch vorkommen.

**Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion**

**VIDEO  
GAMES**

**Postfach 1304  
85531 Haar / München**

**FLASHBACK - VIDEOGAMES -, EMIL-NOLDE-STR. 13, 59192 BERGKAMEN  
Tel.+Fax: 02307/61532 ■ Tel.+Fax: 02307/61532 ■ Tel.+Fax: 02307/61532**

### **SUPER NINTENDO dt.-Versionen**

<b>SUPER NES ohne Spiel</b>	<b>199.95</b>	<b>POP'N TWIN BEE</b>	<b>125.95</b>
<b>ALADDIN</b>	<b>139.95</b>	<b>POPULOUS 2</b>	<b>125.95</b>
<b>ALFRED CHICKEN</b>	<b>139.95</b>	<b>ROCK'N ROLL RACING</b>	<b>125.95</b>
<b>ASTERIX</b>	<b>115.95</b>	<b>SENSIBLE SOCCER</b>	<b>139.95</b>
<b>BATTLETOADS IN BATTLEM.</b>	<b>117.95</b>	<b>SKYBLAZER</b>	<b>125.95</b>
<b>BOMBERMAN</b>	<b>109.95</b>	<b>STAR WING</b>	<b>117.95</b>
<b>BRETT HULL HOCKEY</b>	<b>129.95</b>	<b>STREETFIGHTER II TURBO</b>	<b>139.95</b>
<b>BUBSY</b>	<b>117.95</b>	<b>STRIKER</b>	<b>125.95</b>
<b>CALIFORNIA GAMES II</b>	<b>117.95</b>	<b>SUNSET RIDERS</b>	<b>133.95</b>
<b>CAPTAIN AMERICA &amp; AVE.</b>	<b>133.95</b>	<b>SUPER AIR DIVER</b>	<b>133.95</b>
<b>CHAMPIONSHIP POOL</b>	<b>133.95</b>	<b>SUPER MARIO ALL-STARS</b>	<b>97.95</b>
<b>CLIFFHANGER</b>	<b>119.95</b>	<b>SUPER TURRICAN</b>	<b>119.95</b>
<b>CONGO'S CAPER</b>	<b>117.95</b>	<b>TERMINATOR 2 - ARCADE</b>	<b>125.95</b>
<b>COOL SPOT</b>	<b>125.95</b>	<b>THE LOST VIKINGS</b>	<b>117.95</b>
<b>CRASH DUMMIES</b>	<b>125.95</b>	<b>TOURNAMENT FIGHTERS</b>	<b>139.95</b>
<b>CYBERNATOR</b>	<b>125.95</b>	<b>UTOPIA</b>	<b>129.95</b>
<b>DRACULA</b>	<b>125.95</b>	<b>WING COMMANDER II</b>	<b>133.95</b>
<b>EMPIRE STRIKES BACK</b>	<b>133.95</b>	<b>WORLD CUP SOCCER</b>	<b>125.95</b>
<b>EQUINOX</b>	<b>133.95</b>	<b>YOUNG MERLIN</b>	<b>139.95</b>
<b>F-1 POLE POSITION</b>	<b>129.95</b>	<b>ZOMBIE</b>	<b>129.95</b>
<b>FLASHBACK</b>	<b>133.95</b>	weitere deutsche sowie IMPORT	
<b>GOOF TROOP</b>	<b>117.95</b>	SNES-Spiele lieferbar.	
<b>HOOK</b>	<b>125.95</b>	<b>SNES-ZUBEHÖR:</b>	
<b>JURASSIC PARK</b>	<b>125.95</b>	<b>ACTION REPLAY PRO dt.</b>	<b>109.95</b>
<b>LAST ACTION HERO</b>	<b>119.95</b>	<b>FÜNF-SPIELER-ADAPTER</b>	<b>59.95</b>
<b>MAJOR TITLE</b>	<b>131.95</b>	<b>ASCII PAD</b>	<b>49.99</b>
<b>MEGA-LO-MANIA</b>	<b>119.95</b>	<b>IMMORTALIZER (MORTAL K.)</b>	<b>49.95</b>
<b>MORTAL KOMBAT</b>	<b>135.95</b>	<b>PATRIOT (STREETFIGHTER 2)</b>	<b>49.95</b>
<b>MYSTIC QUEST LEGEND</b>	<b>97.95</b>	<b>SV 336 PRO PAD</b>	<b>34.99</b>
<b>NIGEL MANSELL CHAMP.</b>	<b>125.95</b>	<b>SV 336 PRONEO I</b>	<b>89.99</b>
<b>PIERRE LE CHEF</b>	<b>133.95</b>	<b>SV 337 PRONEO II</b>	<b>69.99</b>
<b>PLAYER MANAGER</b>	<b>125.95</b>	<b>SV 338 TOPFIGHTER</b>	<b>139.99</b>
<b>PLOK</b>	<b>97.95</b>	weiteres Zubehör lieferbar.	

### **MEGA DRIVE dt.-Versionen**

<b>MEGA DRIVE 2 ohne Spiel</b>	<b>199.00</b>
<b>ALADDIN</b>	<b>99.95</b>
<b>BRETT HULL HOCKEY</b>	<b>99.95</b>
<b>CLIFFHANGER</b>	<b>99.95</b>
<b>F-15 STRIKE EAGLE II</b>	<b>109.95</b>
<b>FORMULA ONE</b>	<b>119.95</b>
<b>GUNSTAR HEROES</b>	<b>109.95</b>
<b>HAUNTING</b>	<b>115.95</b>
<b>JOHN MADDEN NFL '94</b>	<b>115.95</b>
<b>JURASSIC PARK</b>	<b>119.95</b>
<b>LANDSTALKER</b>	<b>129.95</b>
<b>LAST ACTION HERO</b>	<b>99.95</b>
<b>MORTAL KOMBAT</b>	<b>125.95</b>
<b>NHL HOCKEY '94</b>	<b>119.95</b>
<b>OTTIFANTS</b>	<b>99.95</b>
<b>PUGGSY</b>	<b>109.95</b>
<b>RANGER</b>	<b>109.95</b>
<b>ROCKET KNIGHT ADVENTURE</b>	<b>109.95</b>
<b>SENSIBLE SOCCER</b>	<b>117.95</b>
<b>SHINOBI 3</b>	<b>109.95</b>
<b>STREETFIGHTER II CHAMP.</b>	<b>129.95</b>
<b>TOURNAMENT FIGHTERS</b>	<b>125.95</b>
<b>ULTIMATE SOCCER</b>	<b>109.95</b>
<b>WWF ROYAL RUMBLE</b>	<b>125.95</b>
<b>WIZ'N LIZ</b>	<b>115.95</b>
<b>ZOMBIES</b>	<b>99.95</b>
weitere MEGA DRIVE-Spiele lieferbar.	
<b>MEGA DRIVE-ZUBEHÖR:</b>	
<b>ACTION REPLAY PRO dt.</b>	<b>109.95</b>
<b>4-SPIELER-ADAPTER</b>	<b>49.95</b>
<b>6-BUTTON JOYPAD</b>	<b>49.95</b>
<b>SV 437 PRONEO II</b>	<b>69.99</b>
weiteres Zubehör lieferbar.	

### **MEGA CD dt.-Versionen**

<b>MEGA CD 2 e. Spiel</b>	<b>529.00</b>
<b>COBRA COMMAND</b>	<b>97.95</b>
<b>HOOK</b>	<b>109.95</b>
<b>SILPHEED</b>	<b>97.95</b>
<b>SONIC CD</b>	<b>97.95</b>
<b>SPIDERMAN VS. KINGPIN</b>	<b>97.95</b>
<b>TERMINATOR</b>	<b>109.95</b>
<b>THUNDERHAWK</b>	<b>109.95</b>
weitere MEGA CD-Spiele lieferbar.	
<b>ATARI LYNX</b>	
<b>BATTLEWHEELS</b>	<b>89.95</b>
<b>JIMMY CONNERS TENNIS</b>	<b>89.95</b>
<b>LEMMINGS</b>	<b>89.95</b>
weitere LYNX-Spiele lieferbar.	
<b>GAME BOY</b>	
<b>CLIFFHANGER</b>	<b>59.95</b>
<b>KING OF THE RING</b>	<b>69.95</b>
<b>LAST ACTION HERO</b>	<b>59.95</b>
weitere GAME BOY-Spiele lieferbar.	
<b>RENNWAGEN GAMES EUROPE</b>	
132 Seiten Tips & Infos zu GAME BOY, NES, SNES und MEGA DRIVE Spielen	
	<b>19.80</b>

**An- und Verkauf von ge-  
brauchten SNES-Spielen.**

**Lieferung per Nachnahme +10,-  
oder per Vorkasse +5,-**

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Umtausch ausgeschlossen (ausser defekte Ware). Vorbestellungen im Voraus möglich.  
Unsere aktuelle Preisliste erhalten Ihr gegen einen frankierten Rückumschlag DM 1.- (Bitte System angeben). Geschäftsführer: Mischa Hildebrand

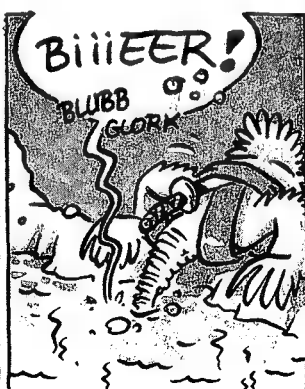
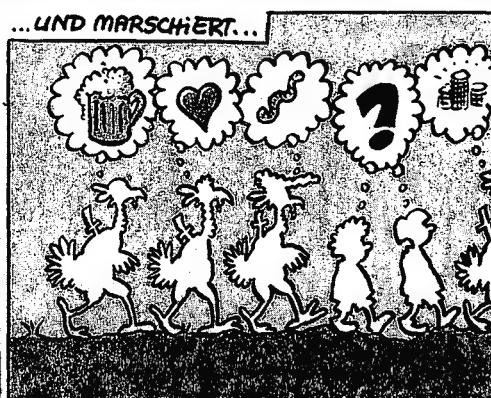
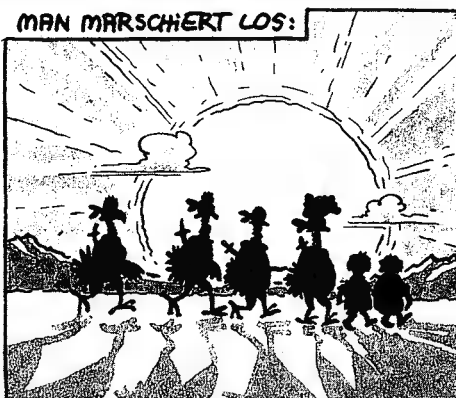
**FLASHBACK - VIDEOGAMES - TEL.+FAX: 02307/61532 ■ Händleranfragen erwünscht ■**



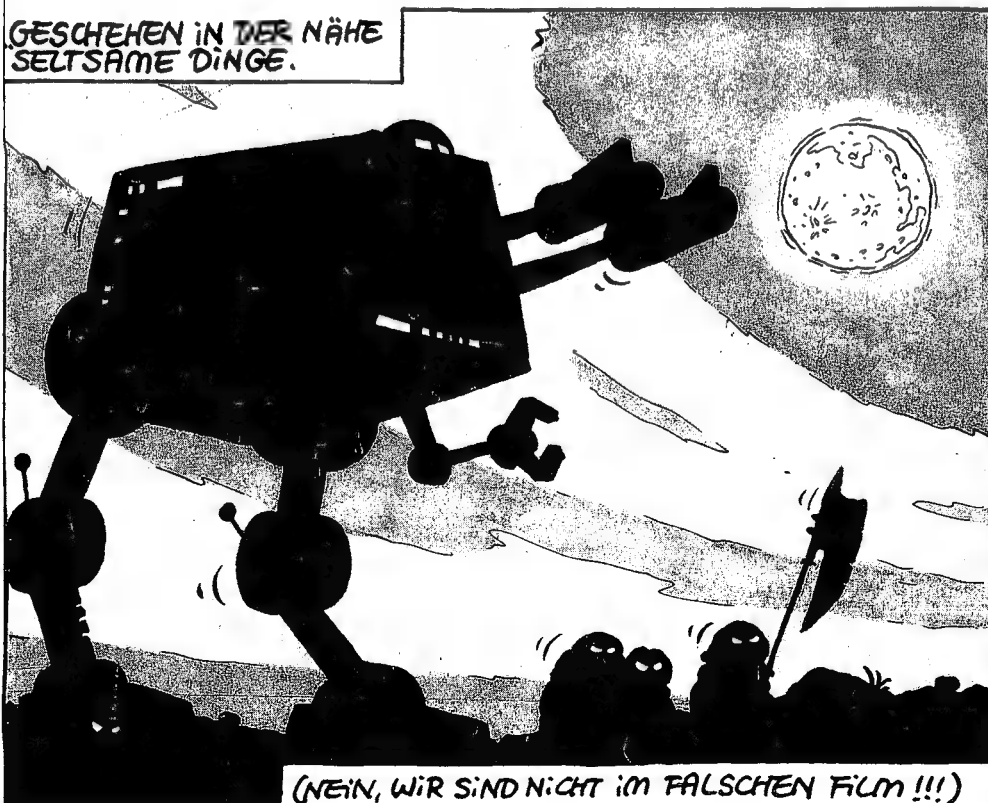
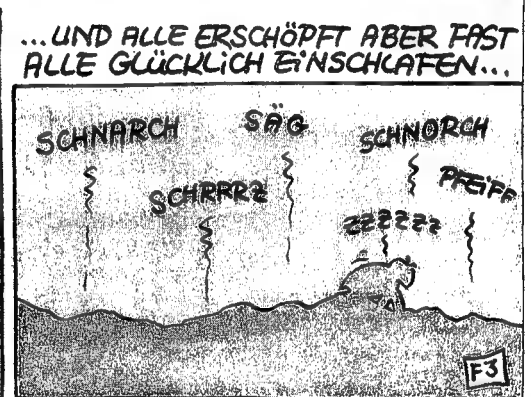
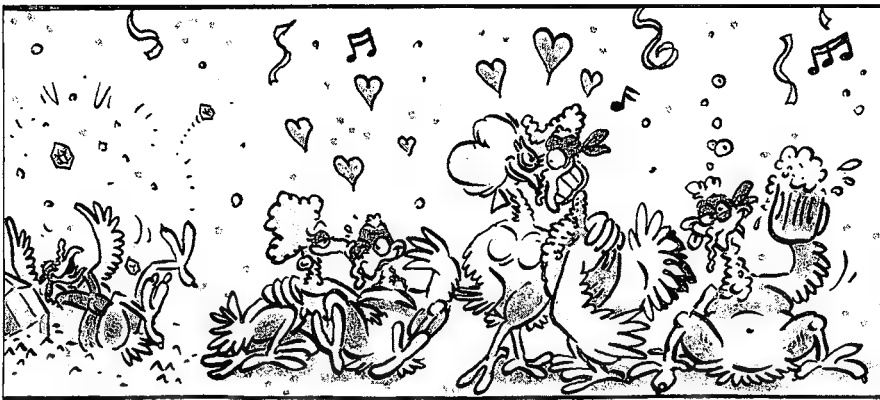
# COMICS MODUL

© by K. B. HUNTER

Was bisher geschah: Zusammen mit den Ninja-Turtles machen sich Alex und Bruno auf den gefährvollen Weg nach Segastopol, um Tonic zu treffen, den alten Igel, der sie einstige den Weg zurück in die Realität kennt.







Große Dinge werden ihre Schatten voraus. Den Turkeys drohen Vollrausch und Reichtum Alex und Bruno droht der ewige Aufenthalt in Modul. Karl Bihlmeyer droht die vorzeitige Vergrößerung, der VIDEO-GAMES droht das Image eines Comic-Hefes, und Euch droht die nächste Folge.



# TIPS & TRICKS

## Des Rätsels Lösung

**K**omplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

## Super Bomberman (Super Nintendo)

Benny Rieff aus Gröbenzell bombt mindestens genauso gerne wie wir. Er gibt mit seinen Endgegneraktiken kräftig Lunte.

In den folgenden Tips wird der Ausdruck "Amok-Laufen" öfter verwendet. Das heißt: Am Anfang jeder Runde oder nach einem Lebensverlust ist man für kurze Zeit unverwundbar. In dieser Zeit legt man eine Bombe, bleibt auf ihr stehen und drückt immer wiederholt A. Das führt zu einer "Dauerexplosion", mit der man auf seine Feinde bzw. Endgegner stürmt. Vorsicht, denn Ihr seid nicht sehr lange unverwundbar!

### 1. Endgegner

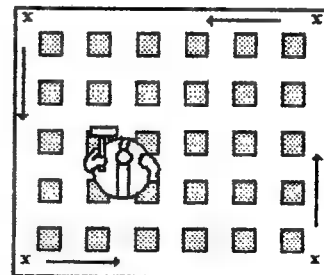
Der Endgegner ist todeseinfach. Ihr müßt nur bei der rechten unteren X-Position anfangen und immer zur nächsten X-Position (in Pfeilrichtung) laufen. Kurz bevor der Endgegner da ist, legt Ihr auf die X-Position eine Bombe. Das müßt Ihr solange wiederholen, bis er kaputt ist. Ihr müßt Euch eigentlich nur vor

Cooler Tips für die eiskalte Jahreszeit sollen Euch dabei helfen, selbst in heißen Zockernächten einen kühlen Kopf zu bewahren. Je nach Altersstufe und Reifeklasse solltet Ihr es Euch bei heißer Schokolade oder einem gepflegten Glühwein am heimischen Spiele-Herd bequem machen und den Nikolaus einen guten Mann sein lassen. Ob Ihr dabei saisongemäß Eishockey spielt oder Euch in furiosen Schlachten eine auf den Pelz brennen laßt, bleibt ganz Euch überlassen.

Jingle bells, Euer

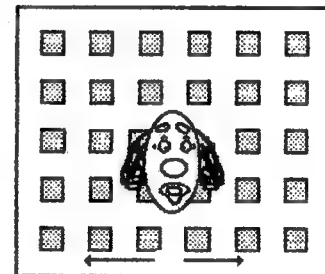
*J. H. H. H.*

seinem Hammer in acht nehmen, denn nicht nur der Hammer, sondern auch die Steine, die durch die Luft fliegen, können Euch töten!



### 2. Endgegner

Wenn man in der untersten Reihe bleibt, kann einem der Endgegner nichts tun. Das bedeutet für Euch ungestörtes Drauflosbomben. Wenn der Clown getroffen wird, schießt er in alle Richtungen. Wenn Ihr den Schüssen glorreich ausgewichen seid, wird der Clown mit offenem Mund weinend auf Euch zukommen. Nun müßt Ihr ihm entgegenlaufen (alles in der untersten Reihe) und genau dann eine Bombe legen, wenn Ihr Euch direkt unter dem Mund des Clowns befindet. Dann wird jede Bombe den Endgegner treffen und er ist schnell erledigt.



### 3. Endgegner

Aus der mit A markierten Öffnung kommen Raketen heraus. Diese bewegen sich zuerst geradlinig nach unten bis zum Bildschirmrand. Nun müßt Ihr, kurz bevor die Rakete am unteren Bildschirmrand ankommt, in die unterste Reihe eine Bombe

## WIE LÄUFT'S

**W**er die folgenden Teilnahmebedingungen beachtet, erspart uns unnötige Arbeit.

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES**, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind **out**, die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

7. Bitte Tips nicht per Fax, sondern **ausschließlich** per Post einsenden.

Unsere Adresse (neue Postleitzahl beachten!):

**Markt ■ Technik Verlag AG**  
**Redaktion VIDEO GAMES**  
**Stichwort: Tips & Tricks**  
**Hans-Pinsel-Straße 2**  
**85540 Haar bei München**



# JUMP RUN

## ENTERTAINMENT CENTER

### MEGA DRIVE

Aladdin dt	119.90
Asterix dt	119.90
Bubsy dt	99.90
F1-Racing dt	119.90
Gunstar Heroes dt	109.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Gauntlet 4	109.90
General Chaos	99.90
Haunting dt	109.90
John Madden '94	129.90
Jungle Strike dt	109.90
Jurassic Park dt	119.90
Landstalker	119.90
Last Action Hero dt	89.90
Lost Vikings	109.90
NHL '94 dt	119.90
Nigel Mansell	119.90
Ottifants dt	109.90
Puggsy dt	109.90
Ranger X dt	109.90
Street Fighter II CE dt	139.90
Wiz'N'Liz dt	109.90
WWF Royal Rumble	129.90

MEGA CD II dt	
Chuck Rock II	109.90
Cobra Command	89.90
Monkey Island us	109.90
Silpheed	89.90
Sonic CD	89.90
Thunderhawk	109.90
Weitere CD-Titel dt/us am Lager	

Mega Drive II dt	189.00
Mega CD II dt inkl.	
Road Avenger	579.00
Mega CD II dt o. Spiel	509.00
Umbau 50/60 Hz	39.90
Adapter 50/60 Hz	49.90
RGB-AV-Kabel	39.90
SEGA 6-Button Pad	49.90
ASCII 6-Button Pad	59.90
Action Replay Pro	109.90

### SUPER NES dt

Aladdin	119.90
Asterix	129.90
Battletoads	119.90
Bombberman	109.90
Bubsy	119.90
Chuck Rock	109.90
Cliffhanger	109.90
Cool Spot	129.90
Dracula	129.90
Equinox	139.90
Flashback	139.90
Goof Troop	119.90
Jimmy Connors	129.90
Jurassic Park	129.90
Last Action Hero	109.90
Mechwarrior	149.90
Mortal Kombat	139.90
Mystic Quest	89.90
Nigel Mansell	129.90
Player Manager	129.90
Plok	89.90
Sensible Soccer	139.90
Sky Blazer	129.90
Star Wars	119.90
Starwing	109.90
Striker	119.90
Street Fighter II Turbo	139.90
Super Air Diver	139.90
Super Mario Allstars	89.90
T.M.N.T. Tournamnet	149.90
Terminator II	139.90
The Lost Vikings	119.90
Utopia	129.00
WWF II Royal Rumble	139.90
Young Merlin	149.90

Super NES dt 50/60 Hz	
Multinormgerät dt/us	299.00
Super NES us 60 Hz inkl.	
RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Umbau 50/60 Hz	
Super NES dt/us	99.00
Umbau-Bausatz 50/60 Hz mit Anleitung	79.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
Fire-SFX-60 Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro SFX	109.90

### SUPER NES us

Actraiser	119.90
Actraiser II	139.90
Art of Fighting	149.90
Battle Tank II	134.90
Battletoads/Dbl. Dragon	139.90
Boxing Legends	119.90
Clay Fighter	139.90
Daffy & Marvin	129.90
Dungeon Master	149.90
E.V.O.	139.90
Final Fantasy II	139.90
Final Fantasy III	139.90
GP-1 Racing	129.90
Legends of Ring	134.90
Mechwarrior	129.90
Paladins Quest	129.90
Rock'N'Roll Racing	129.90
Secret of Mana	149.90
Sengoku	124.90
Shadow Run	129.90
Sim Ant	124.90
Soul Blazer	129.90
Super Star Wars II	139.90
Tecmo NBA Basketball	139.90
The 7th Saga	139.90
Top Gear II	119.90
Troddlers	129.90
Tuff E Nuff (Dead Dance)!	124.90
Ultimate Fighters	124.90
Wizard of Oz	129.90
World Heroes	139.90
Zombies a.m. Neighbours	129.90

4-Player-Adapter	59.90
Street Winner II	129.90
Patriot-Pad (Fire) Pre-Prog. für	
Street-Fighter	49.90
Standard Pad dt	29.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90
Super Scope 5 us/dt	139.90
Scope Spiele am Lager:	

### NEO GEO

<b>The News</b>	
Fatal Fury Special	369.00

<b>The Mega Shocks</b>	
3 Count Bout	369.00
Art of Fighting	369.00
Fatal Fury II	369.00
Samurai Shodown	369.00
World Heroes II	369.00


<b>The Classics</b>	
Alpha Mission II	229.00
Blues Journey	199.00
Last Resort	329.90
Magician Lord	199.00
NAM-75	199.00
Super Sidekicks	349.00

<b>The Base</b>	
Grundgerät RGB/PAL	739.00
Goldset	1149.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00


### TURBO DUO

Grundgerät RGB inkl. Netzteil	
RGB Kabel & 7 Spielen	749.00

<b>Turbo Duo</b> inkl. Netzteil	
RGB-Kabel & 3 Spielen	199.00
(nur solange Vorrat reicht)	




**PANASONIC 3DO**  
1499.00



**32X UP**

**ATARI'S 64 BIT**



**JAGUAR**  
649.00

# 0221 - 12 33 93

**Wir versenden per NN zuzüglich DM 9.- Versandkosten.**

**Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.**

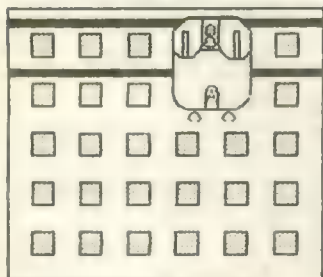
**Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.**

**Händleranfragen erwünscht Telefax: 0221-12 56 76 - Ebertplatz 2 - 50668 Köln**



legen. So schubst die Rakete die Bombe genau vor den Endgegner. Leider trifft nicht immer jede Bombe, aber immerhin ca. 80%.

Wenn 3 Raketen im Spiel sind, sollte man die Raketen ausbomben, da sonst keine Raketen mehr nachkommen.

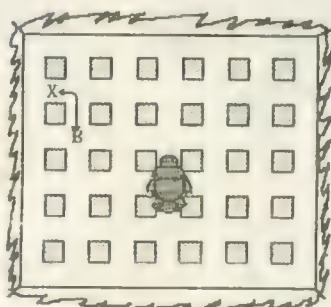


## 4. Endgegner

Allgemeines: Der Endgegner geht schneller kaputt, wenn er in die Strahlen außerhalb des Spielfeldes gestoßen wird. Es gibt 2 Methoden den Endgegner zu besiegen:

### (1. Methode)

Ihr "läuft Amok" und versucht den Endgegner möglichst in die Strahlen zu drängen. Leider kostet diese Methode 1-2 Leben.



### (2. Methode)

Man geht sofort auf die mit dem B markierte Stelle und legt dort eine Bombe. Dann begibt man sich auf die mit dem X markierte Stelle. Gleich nachdem die Bombe explodiert ist, müßt ihr eine weitere Bombe auf den mit dem B markierten Punkt legen und Euch wieder bei X verschanzen.

Wenn Gegenstände auftauchen, müßt ihr sie sofort einsammeln. Dadurch bekommt ihr Zeit, einen längeren Bombenstrahl und andere brauchbare Extras. Durch die längere Explosion wird der Endgegner in die blauen Strahlen außerhalb des Bildschirms getrieben und geht schneller drauf.

## 5. Endgegner

Hier gibt es keine genauen Taktiken. Falls ihr zu zweit spielt, sollte der eine Spieler, nachdem ihr ein Continue verbraucht habt, die Runde 5 bis 7 alleine durchspielen, damit es in der nächsten Runde nur einen Endgegner gibt. Beim Endgegner springt der 2. Spieler dann wieder ein.

Wenn einer ein Leben verlieren sollte, ist es das beste, wenn er sofort "Amok läuft" (gilt auch, wenn man alleine spielt).

## 6. Endgegner

Dieser Endboß besteht aus 2 Phasen:

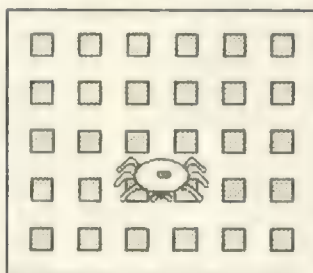
### 1. Phase

Hier ist "Amok laufen" am wirksamsten. Die Spinne kann nämlich nur getroffen werden, wenn ihr Auge offen ist. Keine Angst um eure Leben: In Phase 2 kann man genügend davon sammeln.

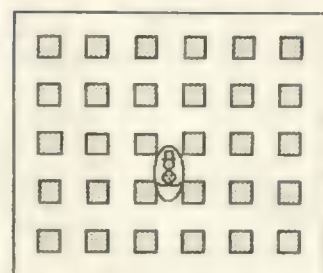
### 2. Phase

Wenn man kaum noch Leben hat, sollte man die Krankheiten einsammeln; das bringt Punkte und Leben. Man kann das Raumschiff nur treffen, wenn man die Bomben mit dem Handschuh gegen das Raumschiff boxt. Falls man keinen Handschuh hat, muß man etwas warten, da immer wieder Gegenstände auftauchen.

### Phase1



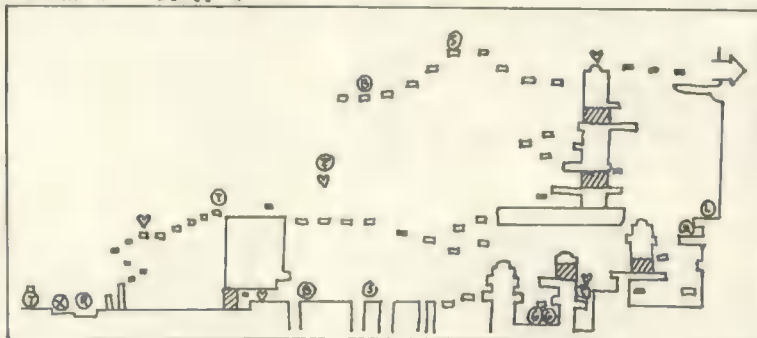
### Phase2



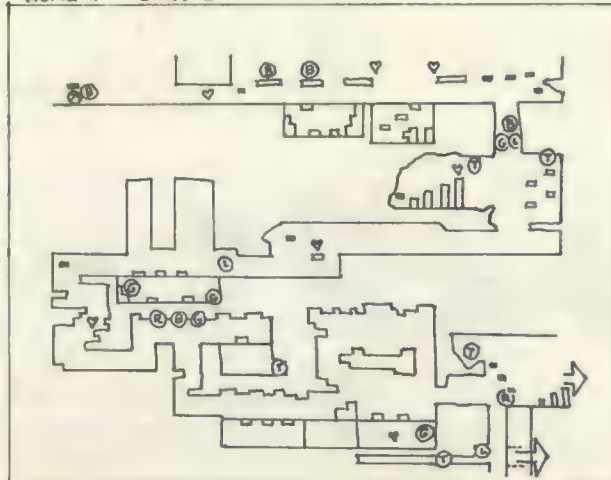
## Super Turrican (Super Nintendo)

Jens Weggemann aus Welver ist eine eiskalte Kampfmaschine: Er hat es fertiggebracht, neben heißen Gefechten das gesamte Spielareal genauestens zu kartografieren.

World 1 Level 1



World 1 Level 2



### Legende

- ⊗ - Startpunkt
- - Exit
- Ⓢ - Extra Turrican
- ♥ - Health PowerUp
- Ⓢ - Blue Weapon PowerUp
- Ⓢ - Green Weapon PowerUp
- Ⓢ - Red Weapon PowerUp
- Ⓢ - Shield
- Ⓢ - Smart Line
- - Extra Block
- ▨ - zerstörbare Steine
- /--- - versteckter Weg/Durchlaß in Rohr (Level 2)



# Impressum

**Chefredaktion:** Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)  
**Chefin vom Leseclub:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktion:** Jan Barysch (jb), Frank Heukemes (fh), Ralph Karels (rk),  
 Manfred Neumayer (mn), Marcel Tippmann (ma), Robert Zengerle (rz)  
**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Carsten Borgmeier  
**Redaktionsassistent:** Angelika Rottner, Susan Sablowski

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**■ erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

**Manuskripteneinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle veröffentlicht oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. ■ der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pfanzner  
**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller

**Titel:** Victor Entertainment Inc.

**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer (333)

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Stefanie Zipf (168)

**Auslandsrepräsentanten:**

**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602

**USA:** M ■ T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

**Taiwan:** Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

**Japan:** Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

**Italien:** Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

**Israel:** Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

**Hongkong:** The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

**■ erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

**Anzeigenpreise:** ■ gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

**Vertrieb:** Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH ■ Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Vertriebsleitung:** Benno Gaab

## ■ und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice

4168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: ■ 5,80

**Jahresabonnement ■ (12 Ausgaben):** DM 61,20

(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20

(Luftpost auf Anfrage)

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Aren-

bergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementpreis: öS 480,-

**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

**Leitung Technik:** Klaus Buck (180)

**Druck:** E. Schwend GmbH ■ Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle Artikel dieser Ausgabe können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen ■ Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Telefax: 089/4613-232

© 1992/93 Markt ■ Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler

**Produktionschef:** Michael Koepppe

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift ■ Verlages:**

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,  
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,  
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



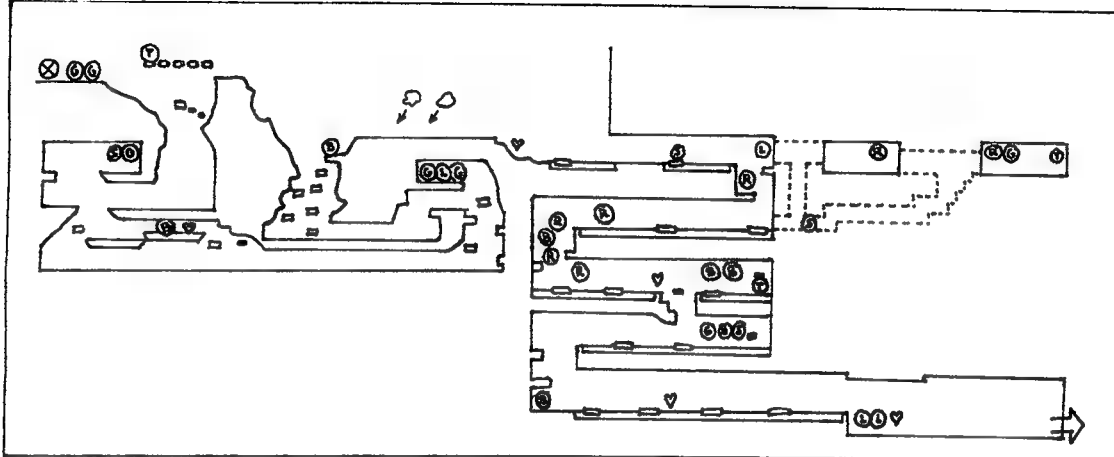
Acclaim	29	Leisure-Soft	51
Apple Computer	31	Lightflash Elektronik	86
aRJay	43, 45, 47		
ASCII	33, 103	Markt & Technik	
		Buchverlag	16/17, 20/21
Baier Videospiele	78	Markt & Technik	
Bastei Verlag	78	Verlag	111, 141
Beach Games	27	Maro	71
Bundeszentrale für		Maruhn	70
gesundheitliche		Medienwelt Hinderhauser	44
Aufklärung	41	Mega Star	87
Chaud Soft	82	Pegnitz-Basar	126
CPS Heidak	6/7	Play Me Rent A Game	26
CWM	83	Power Soft Versand	127
Cybersoft	98		
Dataflash	117	Raguzi	83
Disc Center		Rat's	79
Musikversand	126	Rosenhahn	82
Dynatex	74		
		Sega	2. US/3
Express Marketing	74	Solar-Games	74
		Sony Electronic Publishing	
Flashback Videogames	63	39, 42, 101, 105, 131, 3. US	
Flashpoint	93	Stargames Videogame	
Future Soft	86	Versand	87
		Storbeck Videogames	87
Galaxy Software	4		
Game Syndicate	118	Test'N Take	85
Gamecourier Versand	126	Top 4	75
Games Unlimited	82	Toys 'R' Us	135
Gamestore	85	Trade Hansa	73
Gnadenlos	57	Tradelink	85
Gremlin Graphics	59, 61	Trading & Support	60
		Traumfabrik	77
High Score Games	91	Trendline	58
Hudson Soft	119	TV Games	70
Jöllenneck	95	Verytex	83
Jump'N'Run	67	Videogame Center	78
Juwel	122	Videospiel Paradies	71
		Vision	89
King Games	86		
Konami	25, 37, 97, 139, 4. US	Wolfsoft	70
Theo Kranz Versand	81		
Laguna	12/13	Zapp Games	90

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte der Fa.  
 Belhag Handels AG, CH-3123 Belp, und der Fa. Funware,  
 A-6020 Innsbruck, bei.

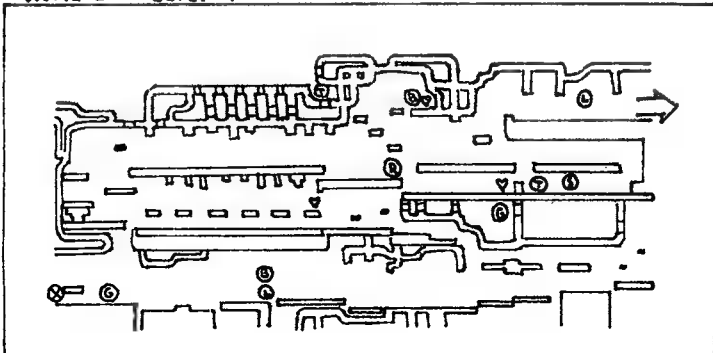


# INTERFACE

World 1 Level 3



World 2 Level 1



Baut zuerst Euer Waffensystem mit Hilfe des Bonusblocks direkt über Euch aus. Empfehlenswert ist hier der Laser (blaue Weapon Power-Ups). Dann nach rechts laufen und auf den Endgegner warten. Sobald er erscheint, hochspringen und aus allen Rohren feuern. Falls vorhanden, auch Smartlines einsetzen!

samte Spielareal genauestens zu kartografieren.

## World 1

Die erste Welt ist relativ einfach zu schaffen. Vorsicht ist lediglich beim Steinschlag im dritten Level geboten. Hier solltet Ihr, wenn möglich, als Kreisel abwarten, bis die Gefahr vorbei ist.

## Endgegner

Level 2 (TechnoFaust):

lerdings runtersaust, sollte man früh genug ausweichen! Alternativ kann man auch versuchen, auf die Faust zu springen, wenn sie zum ersten Mal auf dem Boden aufkommt. Dann nur noch stehenbleiben und ballern.

## Level 3 (Roboter)

Auch dieser Endgegner läßt sich am besten mit dem Laser besiegen. Springt gleich, nachdem er aus dem Boden aufge-

## Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

– Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben und Gratisliste anfordern!

## TV GAMES

Grunewaldstraße 81  
10823 Berlin

0 30/7 81 15 36

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner,  
besucht unser Ladengeschäft!

Wedding · Brüsseler Straße 19  
Telefon: 0 30/4 53 22 73

Spielerverleih/Verkauf · Fachberatung

Spielankauf zu Höchstpreisen!

Spielankauf zu Höchstpreisen!



**STEFAN MARUHN**  
**VIDEOSPIELE-VERSAND**  
☎ **0 36 81/6 00 26**

**NEUERÖFFNUNG**  
**AM 01.12.93**

- Viele Eröffnungsangebote
- Haufenweise Top-Games
- Einfach mal nachfragen
- A&V von Games und Konsolen
- Schnell und zuverlässig

SUHL (THÜRINGEN)

Preisliste anfordern (frankierten 1,- DM und adressierten Rückumschlag). Versand per NN 8,- DM, bei Vorkasse 4,- DM.



**WOLF SOFT**

**Scart-Umschalter**

**Anschlußkabel**

**Tel.: (0 26 22)**  
**8 35 17**

Japan Umbau us Engine/Duo	99,99 DM	SNES RGB Kabel dt/us/jp HiFians	79,99 DM
Mega Drive Umbau 50/60Hz		Neo Geo RGB Kabel Stereo III	44,99 DM
und ja./us. mit Schalter	55,55 DM	Mega Drive RGB Kabel Stereo III	44,99 DM
		Mega Drive RGB Kabel	49,99 DM
		HiFiadapter für RGB Kabel	29,99 DM
		Adapter für Commodore und	
		Philips Monitore auf Scart	45,99 DM
		Spezialanfertigungen	ab 39,99 DM

**Umbauten**

Wir führen auch Hard- und Software für:  
Neo Geo, Super Nes, Mega Drive, MAK,  
PC Engine, Turbo Duo, Mega CD, usw.

Mega Drive 3er Set 99,99 DM

**An- und Verkauf von Gebrauchtwaren**  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: 0 26 22 / 8 35 83



# Das Videospiel-Paradies

# MARO



**NEO-GEO Videofilm  
mit 35 Demos  
inkl. Samurai  
Showdown und  
Art of Fighting  
nur DM 39,-**

**Ab sofort  
Finanzierung von  
SEGA CD-ROM und  
3DO möglich**

**Verkauf von Super Nintendo  
und Sega Mega Drive zu  
Tiefstpreisen.**

## UNSER

### FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole	DM 749,-
Super Sidekicks	DM 289,-
Samurai Showdown	DM 369,-
Kaufpreis	DM 1407,-

oder mtl. DM 87,31  
(18 Monate).

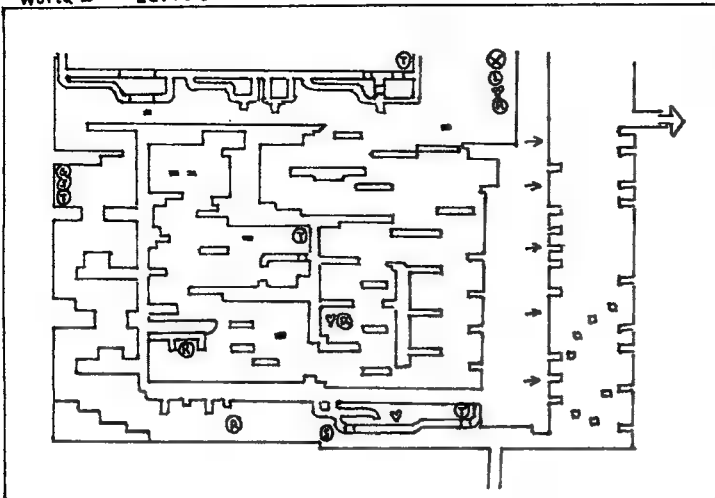
Eff. Jahreszins 15,4 %  
Finanzierung über  
Hausbank.

Ankauf und Verkauf von gebrauchten Modulen für NEO-GEO,  
Sega und Nintendo.

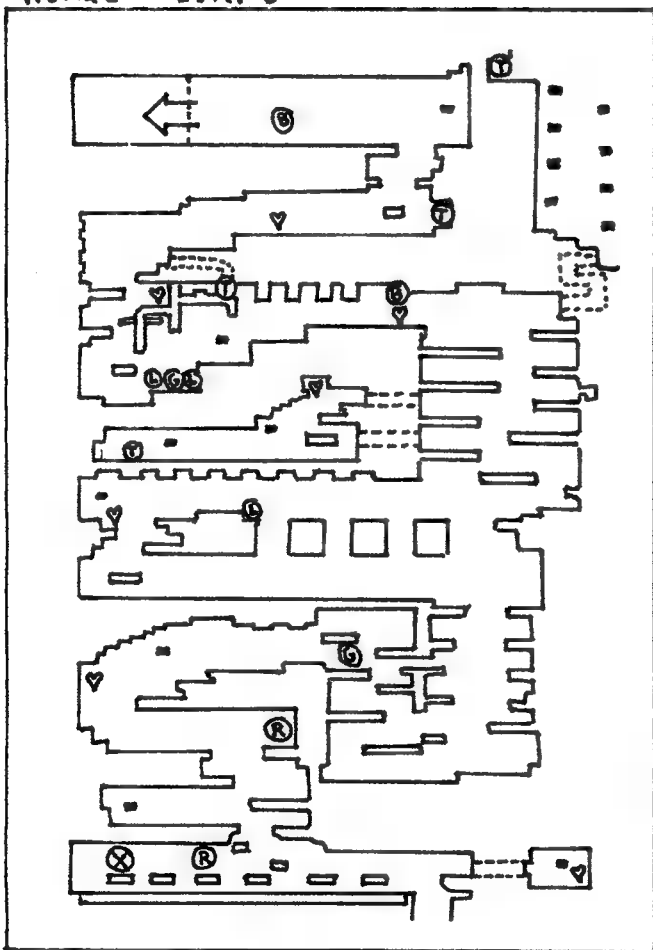
**Schwarenbegstraße 46 (Nähe Hackstraße)  
70190 Stuttgart**

Telefon 07 11/2 62 36 44 · Fax 07 11/2 62 31 51

World 2 Level 2



World 2 Level 3



taucht ist, auf seine Laserkanone und feuert von dort aus auf ihn. Jetzt noch einige Smartlines einsetzen, und der Endgegner ist schrottreif.

## World 2

Hier sollte man vor allem auf die Raketen achten, die bei Bodenberührung explodieren. Gefährlich sind auch die Flammenwerfer, da man erst nicht

erkennen kann, ob sie sich aktivieren.

## Endgegner

Level 3 (Gesicht):

Schießt zuerst die drei Laserbatterien und den daraufhin erscheinenden Container kaputt. Stellt Euch nun am besten auf die Trümmer der Laserbatterie rechts unten, aber so weit links, daß Ihr ungehindert springen könnt. Nun heißt es wieder bal-

## AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

Anruf genügt ( von 9.00 bis 18.00 Uhr )

## VIDEOSPIELE - PARADIES

MOERSER STR. 61

47198 DUISBURG

02066/54164

Geschäftsläden:  
(Verleih+Verkauf)

— Steinbrinkstr. 255  
Oberhausen-Sterkrade

— Moerser Str. 61  
Duisburg-Homberg

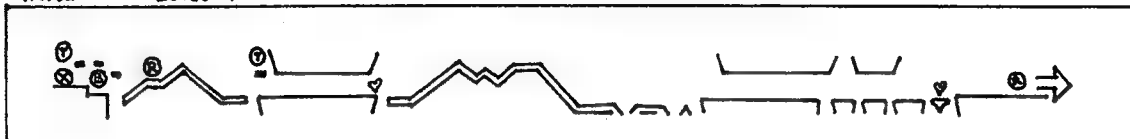
Öffnungszeiten:

Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr  
Sa. 10.00-16.00 Uhr

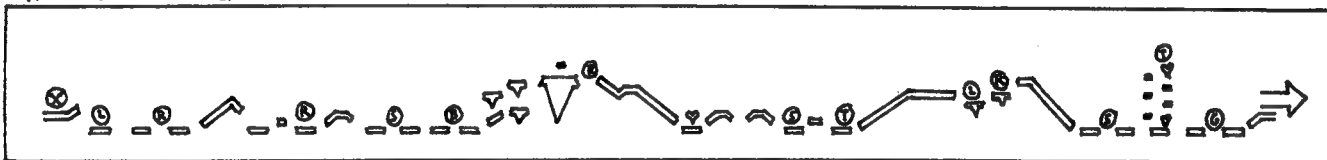


# INTERFACE

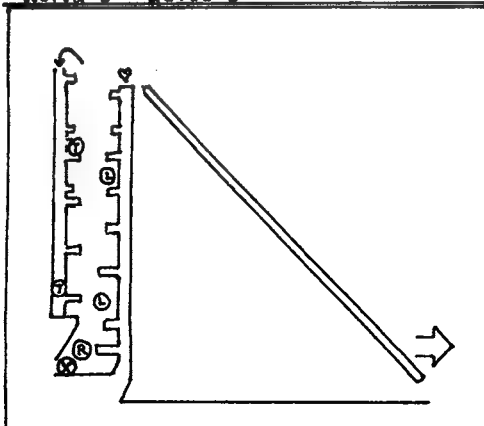
World 3 Level 1



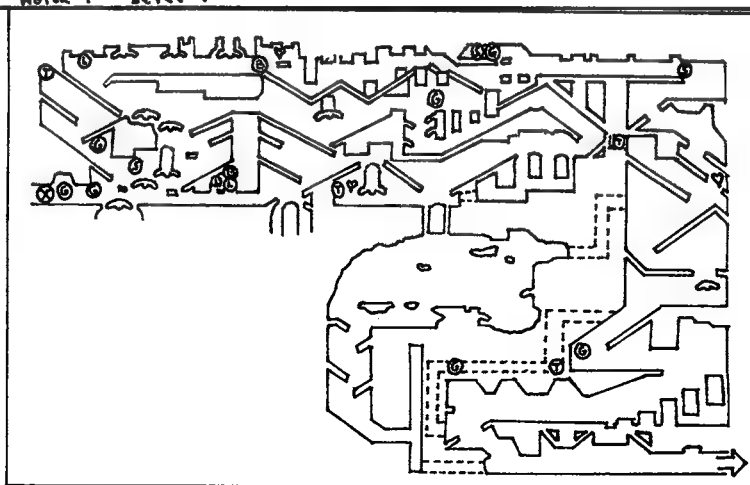
World 3 Level 2



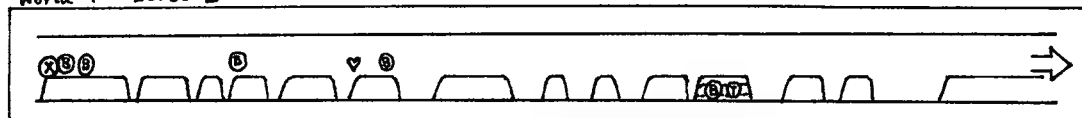
World 3 Level 3



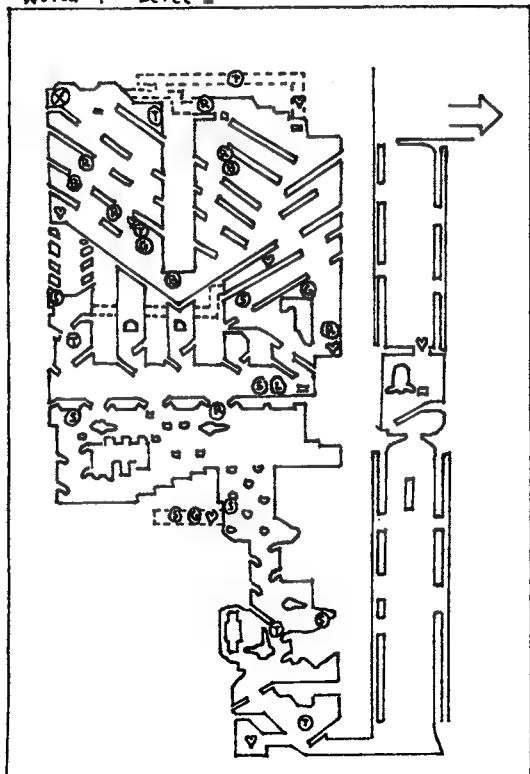
World 4 Level 1



World 4 Level 2



World 4 Level 3



lern, ballern, ballern... Wenn der Gegner rotiert und schießt, versteckt Euch unter der rechten Plattform: sie wehrt genau eine Kugel ab.

## World 3

In dieser Welt lauert kein Endgegner, dafür gibt es aber trotzdem genug gefährliche Stellen, die man jedoch mit ein wenig Übung meistern kann. Oftmals muß man erst den günstigsten Moment zum Sprung abwarten, sonst landet man im Wasser.

Im dritten Level den Aufwind abwarten und erst dann springen. Wenn ihr oben seid, springt mit Zwischenstation auf dem letzten fallschirmspringenden Walker links oben zum linken (hohlen) Baumstamm und springt hinein. Ihr müßt jetzt zwar den ganzen Weg nach oben noch einmal schaffen,

allerdings seid ihr ja um ein Leben reicher.

## World 4

Ihr solltet vor allem darauf achten, keine "Wheel Energy" zu verschwenden, denn nur, indem man sich in einen Kreisel verwandelt, kann man die lästigen Facehugger loswerden.

Den zweiten Level kann man am Ende nur mit sehr genauen Sprüngen schaffen!

## Endgegner

### Level 3 (Alien Queen):

Nehmt gegebenenfalls zuerst das Weapon PowerUp Eurer Wahl auf, dann stellt Euch ganz nach links an den Bildrand und feuert ununterbrochen (auch Smartlines!). Nach einiger Zeit explodiert das Alien und ihr dürft den spartanischen Abspann be-



Ruf an oder sende eine Postkarte an uns.  
Nintega Shops gibt es in ganz Österreich. Den Club Katalog mit allen Infos und den neuesten Spielen erhältst Du gratis zugesandt.

Nintega Club Österreich - \* für Österreich und Deutschland  
0043 5572 35869 - (in Österreich) 05572 35869 - Postfach 208 - 6850 Dornbirn - Österreich

Game Line AG - \* für die Schweiz und Deutschland  
051 822 11 61 - in der Schweiz 01 822 11 61 (Fax 822 11 66) - Im Schörl 3 - 8600 Dübendorf - Zürich - Schweiz

**NINTEGA**  
all Fantasy Systems

Bei Nintega mußt Du weder in Zeitabschlägen Waren beziehen, oder Mitgliedsbeiträge bezahlen. Alles gratis ohne Kaufzwang. Mitgliedschaft automatisch beim Erstkauf. Du erhältst Deine eigene Clubkarte. Diese Karte ermöglicht Dir viele andere Vergünstigungen. 4 mal jährlich erhältst Du die Nintega News gratis zugesandt. Alle Spiele, die Du im Club kauft, können innerhalb von 7 Tagen umgetauscht werden. Jede fünfte Spielkassette kostet nur die Hälfte.

Wer wundert, kauft, dem kann man nicht helfen!

GAME BOY  
**Race Driving**  
SFR 24.- ÖS 249.- DM 25.-

GAME BOY  
**The Flash**  
SFR 15.- ÖS 199.- DM 25.-

**& GAME LINE**  
SCHWEIZ

**Billiger gehts nicht**

SUPER NINTENDO  
**F1 RACE**  
*Pele*  
je \*SFR 99.- \*ÖS 119.- \*DM 129.-  
PAL je SFR 109.- ÖS 999.- DM 149.-  
\*US Version mit GRATIS FX-Adapter

GAME BOY  
**Home Alone 2**  
SFR 19.- ÖS 199.- DM 25.-  
SUPER NINTENDO  
**Asterix**  
PAL SFR 89.- ÖS 799.- DM 119.-

SUPER NINTENDO  
**BUBSY B.O.B. NHLPA Hockey**  
je \*SFR 89.- \*ÖS 799.- \*DM 119.-  
PAL je SFR 99.- ÖS 899.- DM 139.-  
\*US Version mit GRATIS FX-Adapter

SUPER NINTENDO  
**TOM and JERRY TAZMANIA**  
je \*SFR 89.- \*ÖS 799.- \*DM 119.-  
PAL je SFR 99.- ÖS 899.- DM 139.-  
\*US Version mit GRATIS FX-Adapter

Game Boy (mit Tetris) SFR 119.- ÖS 990.- DM 139.- (ohne Tetris) SFR 89.- ÖS 799.- DM 115.-

**MEGADRIVE**

SFR 109.- ÖS 799.- DM 139.-

Aladdin  
Landstalker  
Virtual Soccer  
The Ottifants  
Hounding

SFR 49.- ÖS 499.- DM 79.-

War Song  
Ultimate Quix  
Traysia  
Trouble Shooter  
Super Off Road  
Steel Empire  
Star Control  
Sol Dance  
Snappers

Krustys Super Fun House

Jordan vs Bird  
James Bond 2  
Streets of Rage  
Golden Axe 1  
Out Run

Phantasy Star 2  
Phobos

Sword of Vermillion  
Toe, Jam & Earl

LHX Attack Chopper  
Lemmings

Carl Ripken Baseball  
Double Dragon

SFR 39.- ÖS 399.- DM 59.-

Shadow of the Beast 2  
Syl of Valis

Mercs  
Ishido

Hard Drivin  
Dino Land

Toki

**SUPER-NES**

SFR 139.- ÖS 1.140.- DM 169.-

Jurassic Park  
Super Star Wars  
Guds  
Aladdin

SFR 109.- ÖS 990.- DM 139.-

Super Mario all Stars  
Super Star Wars  
Star Wing  
Batman's Return  
F1 - Aguri Suzuki  
Striker

*Abverkäufe*

SFR 79.- ÖS 699.- DM 89.-

Super Batter up  
Super Buster Bros.  
On the Ball  
Pushover  
War Speed  
Blues Brothers  
Smash TV  
Doonsday Warriors  
Spankys Quest  
Dungeon Master  
Arcana  
Chessmaster  
Darius Twin  
Raiden  
Drakkhen  
Super Soccer  
Super Tennis  
Thunder Spirit  
Ninja Turtles 4  
NCAA Basketball  
King of the Monster  
TKO Boxing

**NES**

*Abverkäufe*  
SFR 49.- ÖS 399.- DM 54.-

Arch Rivals Basketball  
Chip & Dale  
Hunt for Red October  
Little Mermaid  
Mad Max  
Ninja Golden 2  
Pacman  
Punisher  
Rocketeer  
Super Mario 3  
Bandit King  
Beetlejuice  
Final Fantasy  
Gold Medal Challenge  
L'empereur  
Ninja Turtles 2  
Rampage  
Super Jeopardy  
Super Spike V-Ball  
Adventure Island 3  
Mickey's Safari  
Rollerblades  
Street Challenge  
Alien 3

SFR 25.- ÖS 199.- DM 34.-

Super C  
Secret Scout  
Snakes Revenge  
Starship Hector  
Kick Off  
Gargoleys Quest 2

**GAME BOY**

SFR 54.- ÖS 499.- DM 69.-

Yoshies Cookie  
Jurassic Park  
Mortal Combat  
Zelda  
Asterix

SFR 39.- ÖS 399.- DM 59.-

Tazmania  
Felix the Cat  
We're back  
Tom & Jerry  
Beethoven

SFR 29.- ÖS 299.- DM 43.-

Addams Family 2  
Robin Hood  
Little Mermaid

*Abverkäufe*

SFR 22.- ÖS 199.- DM 24.-

Elevator Action  
The Terminator  
Top Gun  
Return of the Joker  
Battle Tands  
Hook  
Mr. Do  
Sneaky Snakes  
Spankys Quest  
Double Dragon 2  
Race Drivin  
The Flash  
Pit Fighter  
Home Alone 2

die **NINTEGA** Shops in Shop

**NINTEGA IST EIN MARKENZEICHEN DER FIRMA KURT OBERHOFER - HATLERSTRASSE - 6850 DORNIRN - ÖSTERREICH. ANGEBOT NUR SOLANGE VORRAT REICHT**

1100 Wien, CM VIDEO, Otto Probst Straße 34 - 1100 Wien, CM VIDEO, Herzpassage - 1100 Wien, CM VIDEO, Neureichstrasse 94 - 1160 Wien, CM VIDEO, Thalerstraße 15 - 1170 Wien, CM VIDEO, Herner Hauptstrasse 214 bis 218 - 1190 Wien, CM VIDEO, Heiligen Stätter Straße 148 - 1200 Wien, GOLDEN GATE VIDEO, Wallensteinstraße 44 - 1210 Wien, GOLDEN GATE VIDEO, Brünnerstraße 114 - 2100 Korneuburg, GOLDEN GATE VIDEO, Probst Bernhardtstraße 2 - 2120 Wolkersdorf, VIDEO KREUZER, Hauptstraße 26 - 1770 Scheibbs, VIDEO ROYAL, Hauptstraße 33 - 1770 Amstetten, VIDEO ROYAL, Preinsbacherstraße 14 - 3340 Weidhofen, VIDEO ROYAL, Plenkstraße 43 - 2200 Krems, VIDEO M, Bahnhofplatz 4 - 3710 Ziersdorf, VIDEO TREFF, Hollbrunnerstraße 18 - 4020 Linz, VIDEOGIGANT, Leonfelderstraße 75a - 4040 Steyr, VIDEOGIGANT, Pachergasse 11 - 4050 Traun, VIDEOGIGANT, Dr. Knechtstraße 14 - 4320 Perg, VIDEO ROYAL, Herrenstraße 23 - 4420 Salzburg, SOWIESO VIDEO, Alpenstraße 112 - 5020 Salzburg, VIDEO PROHASKA, Stierackerstraße 59 - 5204 Strasswalchen, KINGTONE CINEMATHEK, Marktplatz 11 - 5760 Saalfelden, VIDEO ZAINZINGER, Leogangerstraße 24 - 6100 Seefeld, VIDEO THEK SEEFELD, City Passage 6200 Jennbach, VIDEO THEK KRASCHL, Postgasse 1 - 6410 Telfs, VIDEO THEK TELFS, Obermarkt 32 - 6410 Imst, VIDEO TREFF IMST, Pfarrgasse 29 - 8742 Obdach, VIDEO MINIMAX, Hauptstraße 3a - 9400 Walsberg, VIDEOGIGANT, Wienerstraße 11



**SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:**

# DYNATEX

Anruf genügt  
**ÜBER 1000 SPIELE**  
Anruf genügt

Logisch - auch  
alle deutschen  
Spiele am Start!

**DIE SUPER FOXPOWER  
FÜR EURE  
SUPERGAMES,  
JETZT 2 x  
IM RUHRGEBIET!**

**POWER  
IN  
DORTMUND**

**NEU!**

**Jetzt  
AUCH IN  
ESSEN**

Rüttenscheiderstr. 59  
45130 ESSEN  
Tel.: 02 01/79 66 52

BRÜCKSTR. 42-44  
(BRÜCKCENTER)  
44135 DORTMUND

*Ruft an -  
wir haben Eure  
Traumgames!*

Ständig über 1000 Spiele  
für ALLE Systeme am Lager!

Geöffnet: Mi 9:30-18:30 + Do 9:30-20:30 + Sa 9:30-14:00  
**dynatex** TEL: 02 31 / 55 61 40 FAX: 02 31 / 52 15 53

**HÄNDLER-  
ANFRAGEN  
ERWÜNSCHT!**

**!!! Winterschlußverkauf !!!**

Unsere Weihnachtsangebote  
sind höllisch heiß, und trotzdem himmlisch!

Für den Super NES bieten wir brandneu

**Street Fighter II Turbo für 129,99**

**World Heroes für 124,99**

**Express Marketing Import Export**

Alte Landstr. 9 - P.O.BOX 1164 - D-78112 St. Georgen

**Tel. & Fax (0 77 24) 22 55**

# SOLAR GAMES

**BEI UNS geht die POST ab**

**DAS** Fachgeschäft mit **DER** Fachberatung

**SEGA** ★ **Nintendo**

Mega Drive • Mega CD-ROM • Neo Geo • Super NES • Game Boy  
An- und Verkauf • Der weiteste Weg lohnt sich!

Laden und Versand: Virchowstr. 11, 46047 Oberhausen  
Tel./Fax: 02 08/88 94 09 • Preisliste kostenlos anfordern •  
Geöffnet: Mo-Fr 9.00-12.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la. Sa 10-16.00

## Zelda – Link's Awakening (Game Boy)

Marco Blankenburg aus Berlin schnappte sich Schwert, Schild und Helmchen und machte sich auf eine lange Reise mit Wiederkehr. Und das hat er Euch mitgebracht:

### Landtaktiken

Nachdem Ihr Euren Namen eingegeben habt und erwacht seid, redet den netten Onkel an, damit Ihr Euer SCHILD erhaltet. Dann geht Ihr zum Quadranten P 3 (siehe Karte) und Ihr bekommt Euer SCHWERT. Dann geht Ihr zurück ins Dorf in den Shop mit dem Fließbandspiel, wo Ihr Euch zuerst die YOSHI-PUPPE erspielt. Ihr könnt ebenfalls andere diverse Gegenstände gewinnen. Holt Euch unbedingt das Säckchen mit Zauberpulver und versucht 200 Rupees zu erspielen. Bewegt den Greifarm zu Punkt A. Wenn der Gegenstand, den Ihr haben wollt, bei Punkt B ist, drückt Ihr kurz A und wartet bis der Gegenstand in der kleinen Nische liegt (siehe Abbildung 1). Besitzt Ihr alle 200 Rubine geht Ihr aus dem Haus hinaus ein Feld höher und schlägt alle Büsche nieder. Ihr werdet eine SECRET SEASHELL finden. Geht noch ein Feld höher und kauft Euch im Shop einen SPATEN. Geht hinaus und noch einmal hinein und kauft Euch BOMBEN. Nun geht in das Haus auf Quadrant I 3 und redet die Frau mit dem Kind an. Schenkt der Frau die Yoshi-Puppe und Ihr erhaltet von Ihr eine SCHLEIFE. Geht nun zum Haus wo die Riesenbombe angekettet ist und geht in den rechten Eingang. Redet mit der Minibombe und tauscht schließlich die Schleife gegen die DOSE MIT FLEISCH. Jetzt in den Wald zum Quadrant F 2 und den Waschbären mit Zauberpulver bestreuen. Er verwandelt sich in Mario und spricht einen Zauber, um die Magie des

Waldes wirkungslos zu machen. Geht ein Feld nach oben und öffnet die Schatztruhe. Ihr werdet den Schlüssel für den ersten Dungeon erhalten. Springt im Feld A 1 von oben in den Brunnen und Ihr erhaltet Euer erstes Herzteil. Begebt Euch nun zum Haus auf dem Feld O 4 und gebt dem Krokodil das Fleisch. Ihr erhaltet von ihm ein paar Bananen. Geht nun ein Feld hinunter und eines nach rechts und sprengt die bröckelnde Wand. Geht jetzt zum ersten Dungeon, der sich gleich in der Nähe (auf N 4) befindet. Steckt den Schlüssel ins Loch und geht hinein. Habt Ihr den ersten Dungeon geknackt (zu den Dungeon-Taktiken kommen wir später), geht Ihr wieder ins Dorf und versucht im Spielschop 980 Rupees zu erspielen, um Euch den Bogen zu kaufen. Geht darauffolgend durch den Wald zu Quadrant E 5, wo Ihr Euch Euer 2. Herzteil abholen könnt. Wenn Euch im Wald einige Löcher im Weg stehen, springt einfach mit der Feder drüber. Dann geht zum Feld D 6 um Bow-Wow zu befreien.





## Rescue Of Bow-Wow

Bringt im ersten Raum alle Gegner um, damit sich die Türen öffnen. Den Engegner macht Ihr folgendermaßen fertig: Lauft immer hoch und runter, um seinen Pfeilen auszuweichen. Versucht ihn immer in die Mitte zu locken, damit er, wenn er auf Euch zu rennt, gegen die Wand donnert und benommen wird. Nun könnt Ihr ihn mit dem Schwert kaltmachen. Begeht Euch zu Dungeon 2 der sich in Feld C 5 befindet und die befreite Bow-Wow wird die unzerstörbaren Pflanzen, die den Eingang versperren, aufessen. Nachdem Ihr den zweiten Dungeon erfolgreich bezwungen habt und das KRAFT-ARM-BAND erhalten habt, geht Ihr zum Feld F 1 in die Höhle und holt Euch das Herzteil. Die Totenköpfe könnt Ihr einfach mit dem Kraftarmband hochheben. In F 3 müßt Ihr den Stein hochheben und in die Höhle gehen, in der Ihr Zauberpulver in den Brunnen schmeißen müßt. Es

erscheint ein Gnom, der Euch die Fähigkeit mehr Zauberpulver tragen zu können anbietet. Lehnt Ihr sie ab, wird er Euch anbieten, mehr Bomben tragen zu können. Sagt Ihr noch einmal "Nein", wird er Euch die Fähigkeit anbieten, mehr Pfeile tragen zu können.

Danach geht Ihr mit der Bow-Wow ins Dorf und gebt sie dem Besitzer zurück. Geht dann zwei Felder hoch und redet mit dem Angler. Angelt zuerst die kleinen und dann die großen Fische (dazu müßt Ihr wie wild auf die Knöpfe dreschen). Habt Ihr alle draußen, bekommt Ihr ein Herzteil. Nun geht Ihr zu H 2 um Euch eine SECRET SEASHELL zu holen, indem Ihr die im Weg liegenden Steine mit dem Kraftarmband wegräumt. Wenn Ihr noch eine zweite haben wollt, grabt auf H 5 unter dem Busch. Das nächste Herzteil gibt es, wenn Ihr ein Feld weiter rechts die Treppe hinuntergeht und Eure Sprungkünste zeigt. Wer es

nicht schafft, muß warten bis er den Enterhaken findet. Begeht Euch nun zu H 12. Den Riesenfelsen der Euch in J 8 im Weg steht, sprengt Ihr einfach weg. Gebt dem Affen auf H 12 nun Eure Bananen. Er wird seine Freunde rufen, und sie werden Euch eine Brücke bauen. Auf der Brücke bleibt ein STOCK liegen, den Ihr Euch nehmt. Die Brücke führt zum Kanalet Castle. Geht über die Brücke zu E 11 und schlägt den Busch mit dem Schwert weg. Es erscheint ein Geheimgang, der zum Hof von Kanalet Castle führt.

## Kanalet Castle

Zuerst müßt Ihr den Raben mit dem Stein vom Baum holen und dann mit dem Schwert erschlagen, um Euer erstes goldenes Blatt zu erhalten. Das zweite gibt es, wenn Ihr auf der Ostseite alle Gegner, die aus den Löchern kommen, kaltmacht. Begeht Euch nun ins Castle und macht im zweiten Raum alle Gegner fer-

tig, damit Ihr das dritte Blatt bekommt. Vergeßt nicht, ein paar Räume weiter den Schalter zu berühren, damit sich das äußere Tor öffnet. Das vierte Blatt erhaltet Ihr, wenn Ihr über die Treppe ins nächste Stockwerk steigt. Gleich wenn Ihr oben seid, werdet Ihr 2 Statuen an der Wand sehen. Die Linke müßt Ihr mit einer Bombe heraussprengen und kaltmachen. Das fünfte und letzte Blatt gibt es, wenn Ihr aus dem Castle auf die Terrasse und durch den anderen Eingang wieder hineingeht. Die geschlossene Tür öffnet Ihr, indem Ihr einen Krug in sie schmeißt. Es wartet ein Wächter mit einem Morgenstern den Ihr ruhigstellen müßt. Mit diesen fünf goldenen Blättern geht Ihr zu Richards Villa auf dem Feld N 7. Vorher könnt Ihr Euch noch ganze vier SECRET SEASHELLS holen. Die erste auf I 12. Dort müßt Ihr die Büsche wegschlagen. Die nächste auf L 10. Dort müßt Ihr den dort vorhandenen Stein anheben. Die

# TOP-4 VIDEO GAMES

0711-2624209

V E R S A N D + L A D E N  
HACKSTR. 30 · 70190 STUTTGART

## SUPER NINTENDO

Secret of Mana	(US)	149,-
Pirates Gold	(US)	149,-
Player Manager	(DT)	139,-
Rock'n Roll Racing	(US)	139,-
Secret Missions	(US)	139,-
Legend	(US)	139,-
Magic Johnson	(US)	149,-
Utopia	(US)	139,-
Brett Hull Hockey	(US)	149,-
Boxing Legend	(US)	139,-
7-th Saga	(US)	149,-
Paladins Quest	(US)	169,-
Jurassic Park	(US)	149,-
Empire Strikes Back		149,-

## MEGADRIE

Silpheed CD	(DT)	99,-
Dune CD	(DT)	119,-
Sonic CD	(DT)	99,-
Cobra Command	(DT)	99,-
Aladin	(DT)	129,-
Thunderhawk CD	(DT)	119,-
F-15 Strike	(US)	119,-
Lunar CD	(US)	139,-
Monkey Island CD	(DT)	119,-
Jurassic Park CD	(US)	129,-
Platterhouse 3	(DT)	139,-
FIFA Int. Soccer	(DT)	119,-
Goofy	(US)	119,-
Shadow Run	(US)	129,-



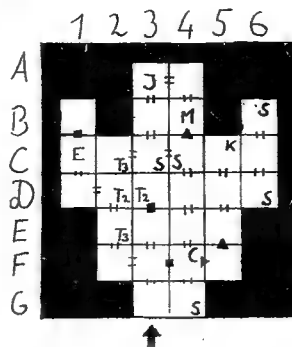
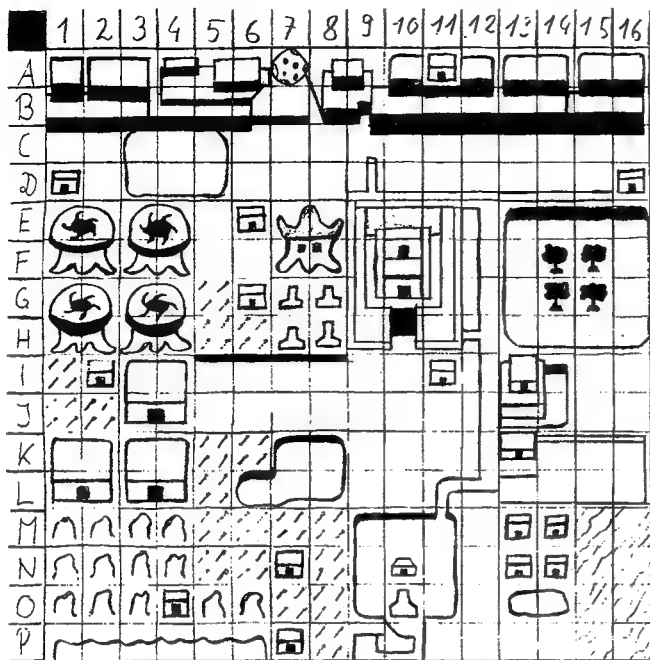
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

3-DO, die neue Superkonsole, ab sofort lieferbar. Große Auswahl an lieferbaren Spielen zu günstigen Einstiegspreisen. Besucht unser Ladengeschäft. Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspiele und Geräte der Systeme Super Nintendo und Mega Drive. Ständig Aktionen und Sonderangebote.

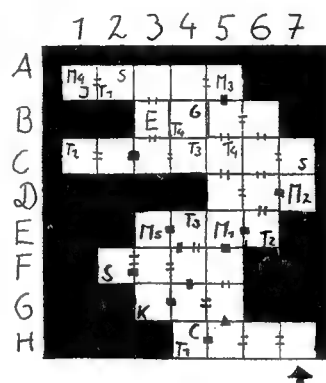
Megadriveumbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50,- DM



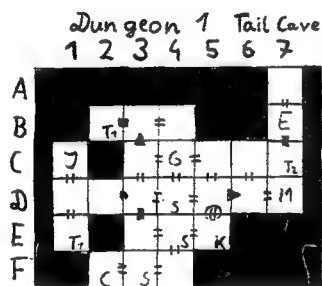
# INTERFACE



Dungeon 4  
Angler's Tunnel



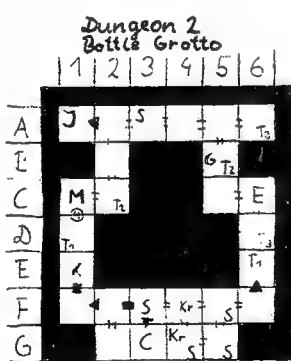
Dungeon 5  
Catfish's Maw



Dungeon 1 Tail Cave

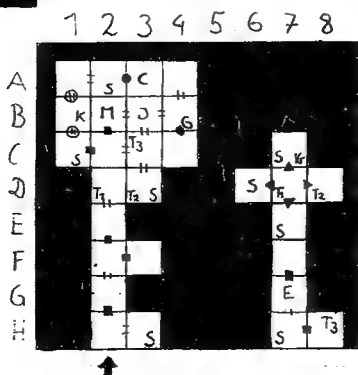
## Legende:

- ⊙ Drehtür
- || Durchgang
- geschlossene Tür
- sprengbare Stelle
- ▲ Tür mit Schlüssel
- M Mittelgegenger
- E Endgegenger
- T Treppe
- S Schlüssel
- C Kompass
- K Karte
- J Palast Item  
z.B. Feder
- G Großer Schlüssel
- Kr Kristallkugel

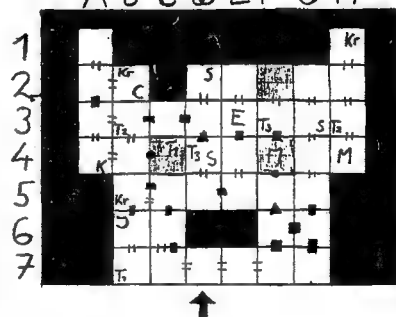


Dungeon 2  
Bottlé Grotto

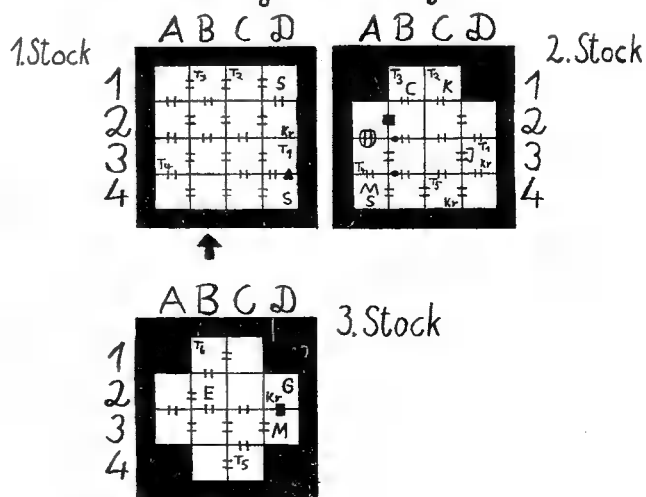
Dungeon 3  
Key Cavern



Dungeon 6 Face Shrine



Dungeon 7 Eagle's Tower





## Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

	01	MD	ED	SHS	HSS	SDS
Shining Force 1 dt	-	139,95	-	-	-	-
Shining in the Darkness ■	-	-	139,95	-	-	-
Shinobi II dt	-	119,95	-	-	-	-
Shock Wave us	-	-	-	-	-	0k1
Silphhead dt	-	-	119,95*	-	-	-
Sim City dt	-	-	I.V.	99,95	-	-
Sim Earth ■	-	-	I.V.	149,95	-	-
SNES + 1 Joypad dt	-	-	-	199,95	-	-
■ + Mario + 1 Joypad dt	-	-	-	299,95	-	-
SNES 60 Hz + 1 Joypad us	-	-	-	349,95	-	-

## 7th Saga

DER Rollenspielerknall von ENIX. Bitte dieses Spiel nicht, wenn Ihr nicht viel Zeit habt. Monatelanger Spielspaß.

	1995	1996	1997	1998	1999
Infirarotpad	-	-	129,95	-	-
Sonic 2 di-us	99,95	129,95	-	-	-
Sonic Spinball	119,95*	-	-	-	-
Sorcerers Kingdom	119,95	-	-	-	-
Sorched Earth us	-	-	-	-	Ok.
Soul Blazer us	-	-	149,95	-	-
Stanley Cup Hockey us	-	-	139,95	-	-
Star Trek Next Generation us	69,95	i.V.	i.V.	i.V.	Nov.
Starringfox dt	-	-	129,95	-	-
Stellar Fire	-	139,95*	-	-	-
Streetfighter 2 CE / Turbo dt	139,95	i.V.	139,95	-	-
Striker dt	-	i.V.	139,95	-	-
Super Baseball	129,95	-	149,95	299,95	-
Super Bomberman us-dt	69,95	i.V.	119,95	-	-
Super Family Tennis ip	-	-	159,95	-	-

# Aladdin

MD 129 95 SNES

Super Formation Soccer 2 dt	-	-	-	99.95*	-	-
Super Mario All Stars dt	-	-	-	99.95	-	-
Super Mario Land 2 dt	69.95	-	-	I.V.	-	-
Super Off Road 2 us	-	-	-	-	139.95	-
Super Probotector dt	69.95	-	-	-	129.95	-
Super Side Kick dt	-	-	-	-	-	399.95
Super Star Wars 1 dt	79.95	-	-	149.95	-	-
Super Turrican dt	69.95	I.V.	-	139.95*	-	-
Super Widget us	-	-	-	-	139.95	-
Sylvania us	-	-	-	-	139.95*	-
Tecmo Clash dt-us	-	119.95	-	-	I.V.	-
Tecmo NBA Basketball us	69.95	-	-	149.95	-	-
Tecmo Superowl ■	69.95	119.95*	-	139.95*	-	-
Terminator 2 dt/us	69.95	119.95	139.95*	139.95*	-	-
Thunderhawk ■ dt	-	-	119.95*	-	-	-
Time Gall dt	-	-	99.95	-	-	-
Tiny Toons 1 dt	69.95	119.95	-	139.95	-	-
Top Hunter dt	-	-	-	-	429.95*	-
Total Eclipse ■	-	-	-	-	-	Ok!
Troddlers us	I.V.	I.V.	-	139.95	-	-
Turtles - Fighters dt	-	-	129.95*	139.95*	-	-
Twin Bee dt	-	-	-	139.95	-	-
Ultimate Soccer dt	-	119.95	-	-	-	-
Viewpoint dt	-	-	-	-	599.95	-

## Anime


  
 Japan-Anime-VHS-PAL-Videos mit bei uns in englischer Sprache erhältlich. Bestelle heute!















Das ist die neue Spiel-Software zum Anfassen.  
 \* Welt's größtes Lager: Himmlische Preise  
 \* 100% göttlicher Service: Probieren und Staunen.

Virtual Pinball	jp	-	119,95*	-	I.V.	-	-	-
Virtual Racing us		-	139,95*	I.V.	-	-	-	-
Warsong 1	jp	-	129,95	-	-	-	-	-
Wing Commander dt		-	I.V.	I.V.	149,95	-	-	-
Wing Commander-Sacr. Miss. us		-	I.V.	I.V.	139,95	-	-	-
Winter Olympics us		I.V.	119,95*	I.V.	139,95*	-	-	-
Wizardry us		84,95*	-	-	179,95*	-	-	-
Wolfenstein us		-	I.V.	I.V.	149,95*	-	-	I.V.
World Builders Inc. us		-	-	-	-	-	-	Okt.
World Heroes (2) dt-us		-	139,95*	-	159,95	429,95	-	-
WWF Wrestling 2 R. Rumble dt		69,95	139,95*	-	149,95	-	-	-
Yoshies Cookie dt		69,95	-	-	99,95*	-	-	-
Young Merlin dt		-	I.V.	-	139,95*	-	-	-
Zelda dt		79,95	-	-	99,95	-	-	-
Zombies ate my Neighbors dt		-	129,95*	-	139,95	-	-	-

jp = japanisch us = amerikanisch dt = deutsche Version

**030/694 60 43**  
 (030) S. 14 Versande: Fax 500 000 0000  
 Spezialheiten am lfdn. Band: 030/694 41 56  
 Fax-Line: 030/694 42 56

P.C. AMIGA P.C. CD ATARI ST SUPER NES MEGA DRIVE MEGA CD  
 MAC CD 32 GAME GEAR LYNX GAMEBOY BRETTSPIELE  
 ROLLENT MANGA VIDEOS MAC JAGUAR LÖSUNGSBÜCHER

**Alle Preise verstehen sich als Versandpreise, inklusive Mehrwertsteuer! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange  Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis  DM: 6,50 DM, bis  DM: 4,50 DM, bis  DM: 2,50, darüber ist der ganze Spaß Umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr. Sicherheitskarten +3 DM, Diskettenfest +3 DM,  Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200  Versandkostenfrei. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS,  gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein      auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet.  Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Zeigenschluß (18.10.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingeflossen. Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die  der Traumfabrik**

**Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94** (nur Ladetelefon)  
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel



## VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11

GAME BOY	SUPER NES	DRIVE	PC-ENGINE jp.
Metroid II	33 Univ. Adapter SFX	39 Japan Adapter	19 Streetfighter 2
WWF Superstars	33 Joypad (Turbo)	29 Joypad (Turbo)	29 Chooaniki
Dr. Mario	33 Strike Gunner	69 Outrun	30 Star Parodger
Hook	33 Axelay	69 Zero Wings	30 Rainbow Island
Bubble Bobble	33 Dino City	79 Kid Chameleon	39 Bomberman
Bionic Commando	39 Balman's Return	79 Toki	39 PC-Kid III
Battletoads	45 Blues Brothers	79 CDs ab	39 Parodius
Gremlins II	45 Final Fight II	79 Sonic II	39 Dungeon Expl. II
Mickeys Chase	45 Adv. Islands	79 Gunstar Heroes	79 Gunhead
Alien III	49 Tiny Toon	89 Super Shinobi 3	79 Legend Hero Tonna
Darkwing Duck	49 Mario Allstars	99 Golden Axe III	88 Gate of Thunder
Simpsons	49 Congo Caper	99 Rocket Knight	88 Lords of Thunder
Kid Dracula	49 Cool World	99 Cool Spot	99 SonSon II
Flintstones	49 Starwars	105 Flashback	109 Final Match Tennis
NES	49 Bubsy	105 Jungle Strike	109 S. Long. Goblin
RC Pro Am	69 Pocky + Rocky	105 Streetfighter 2	129 Tiger Heli
MASTERSYSTEM	69 Dead Dance	105 ONE GEAR	Atomic Robokid
Global Defense	39 Roadrunner	105 Shinobi II	39 Ninja Spirit
LYNX	39 Terminator	105 Aleste II	49 Blue Blink
Warbirds	39 WWF Royal Rumble	105 Jurassic Park	49 Toilet Kids
	39 Pop'n Twinbee	109 Land of Illus.	49 Armed F
	155 World Heroes	115 Street of Rage 2	49 Gomola Speed
			49 Raritaten lieferbar

Kenne Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

## VIDEOGAME CENTER

### ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

- ★ Mega Drive
- ★ PC Engine
- ★ Game Gear
- ★ Amiga
- ★ SNES
- ★ NEO GEO
- ★ MEGA CD-ROM
- ★ PC

Öffnungszeiten:

Montag-Freitag 11.00-13.00 Uhr · 15.00-20.00 Uhr

Samstag: 10.00-20.00 Uhr

## Videogame Center

Harsdörffer Platz 7 · 90478 Nürnberg

Telefon 09 11/46 69 30 · Fax: 09 11/47 30 75

# 100x mehr Spaß am Spiel



Cheats, Codes und Paßwörter  
Schritt-für-Schritt-Lösungen  
Spiel- und Hardware-Infos  
mit mehr als 350 Farbbildern

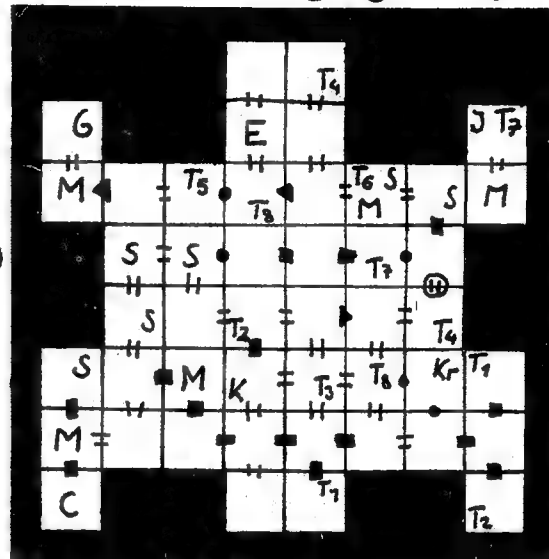
Über 500 Seiten für nur 19,90 DM!

Ein BASTEI-LÜBBE-Taschenbuch ■ Best.Nr.: 28 500

## Dungeon 8 Turtle Rock

1 2 3 4 5 6 7 8

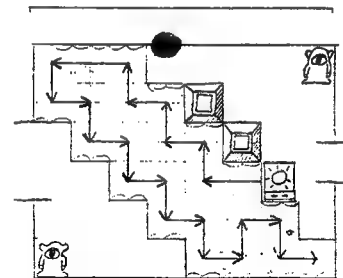
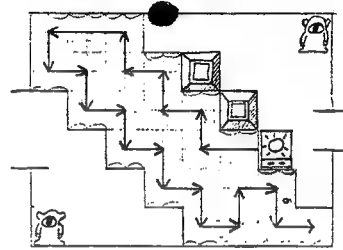
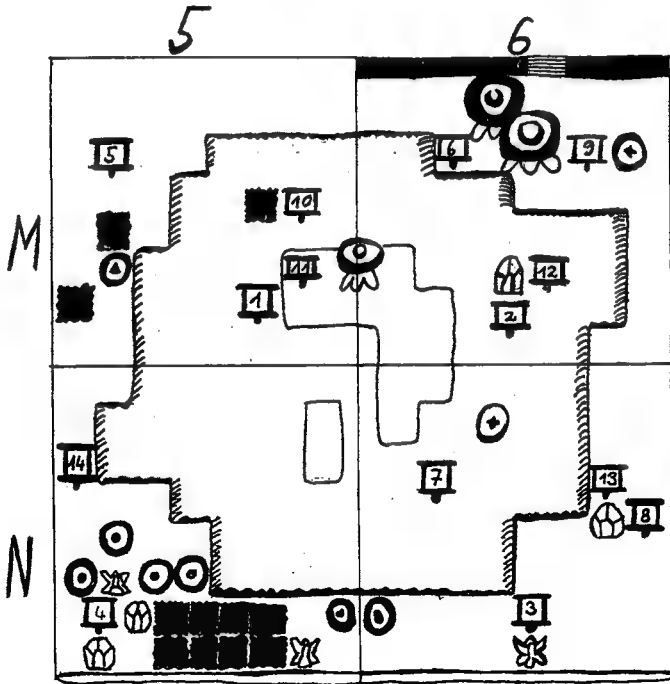
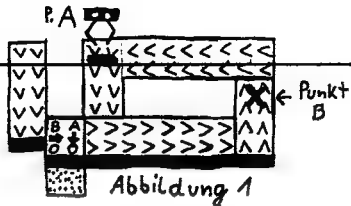
A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H



dritte gibt's auf K 9. Dort müßt Ihr alles umgraben. Um aber auf K 9 an die obere Stelle zu kommen, müßt Ihr auf L 9 in die Höhle gehen und am Ende bei der engen langen Stelle sprengen und dort weitergehen. Die vierte gibt es auf dem Feld O 10. Hier müßt Ihr wieder einen Busch abschlagen. In der Villa von Richard gebt Ihr ihm seine Blätter wieder und er wird von der Kiste gehen, vor der er stand. Ihr müßt die Kiste beiseite schieben und in den Geheimgang zu seinem Garten gehen. Im Geheimgang könnt Ihr Euch in der Truhe auf der linken Seite wieder eine SECRET SEASHELL holen. Dazu müßt Ihr den im Weg liegenden Stein in den Abgrund schieben. Wenn Ihr aus dem Geheimgang raus seid, müßt Ihr Euch den Weg bis zur Eule freisäbeln und unter dem Busch graben. Ihr werdet den Schlüssel für den dritten Dungeon finden, der sich auf L 6 befindet. Das Schloß schließt Ihr zwar von der linken Seite her auf, aber den Eingang zum Dungeon erreicht

Ihr nur von der rechten Seite. Bevor Ihr in den Dungeon geht, könnt Ihr Euch in der Nähe (auf K 6) durch Graben eine SECRET SEASHELL erarbeiten. Habt Ihr den dritten Dungeon geschafft und die Pegasus-Stiefel erhalten, rempelt Ihr den Baum neben der Telefonzelle auf K 5 an. Ihr erhaltet eine SECRET SEASHELL. Rempelt Ihr den Baum auf dem Feld N 3 an, erhaltet Ihr ebenfalls eine SECRET SEASHELL. Begebt Euch nun in der Höhle auf I 4 zu Bett und Ihr werdet in einer anderen Höhle erwachen. Um die dort vorhandenen Monster zu töten, müßt Ihr ihnen den Rücken zudrehen, das Schwert aufladen, an sie rangehen und zuschlagen. Haltet Euch nicht zu lang auf den Rissen im Boden auf. Den Stein, der im Weg liegt, rempelt Ihr einfach weg. Am Ende erhaltet Ihr die FLOTE. Geht nun zum Feld J 3 und redet das Mädchen an. Sie wird Euch das erste LIED beibringen. Begebt Euch nun zu K 11 und schlägt den Busch weg. Es erscheint ein Geheimgang,





## ZAPP

G • A • M • E • S

ROCHUSSTRASSE 11  
55116 MAINZ  
Tel. 06131/230492  
Fax 06131/230493

## ZAPP

G • A • M • E • S



**WIR FÜHREN DIE NEUESTEN  
HITS FÜR  
GAMEBOY UND GAMEGEAR.**

**Laden und Versand**

**DIE MEISTEN IMPORTSPIELE  
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG  
PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!**



### SUPER NINTENDO

Final Fight 2 Jap	79,-
Streetfighter Turbo US	169,-
Mario Allstars US	139,-
Mario Allstars DT	99,-
Goof Troop US	139,-
Twin Bee DT	139,-
Lagoon DT	139,-
Striker DT	139,-
Mortal Combat DT	149,-
World Heroes US	149,-
Bomberman US	139,-
Equinox US	139,-

### MEGA DRIVE

Shinobi 2	129,-
Jurassic Park	129,-
Rocket Knight	109,-
Mortal Combat	139,-
Shining Force DT	139,-
Ultimate Soccer	119,-
F 1	119,-
Gunstar Heroes	129,-
Shining Force 2 Jap	149,-
Streetfighter Plus	139,-

### SEGA CD DT:

**Alle DT Software  
Lieferbar**

**599,-**

### TURBO DUO / EXP

Exile 2	129,-
Dungeon Explorer	129,-
CD Zonk	119,-
Super Darius 2	129,-
Nexzar Spezial	119,-

### NEO GEO

Gold incl. Spiel	1099,-
Samurai Showdown	389,-
Alpha Mission 2	199,-
Last Resort	249,-
3 Count Bout	389,-

Die neuesten Hits für Gameboy  
& Gamegear & Neo Geo!





der zur anderen Seite führt. Dort könnt Ihr Euch gleich durch Graben eine SECRET SEASHELL verdienen. Danach geht Ihr zur Animal Village, die ab Feld N 3 beginnt und redet dort mit allen Tieren. Im Osten des Dorfes könnt Ihr eine rissige Wand sprengen. In der Höhle springt Ihr auf die Plattform, wo sich der Feind befindet. Ihr tötet ihn und sprengt die obere Wand. Geht nun durch den entstandenen Gang bis zum Ende und werft eine Bombe Richtung Süden auf den bröckelnden Stein. Wenn Ihr später den Enterhaken besitzt, könnt Ihr Euch von der anderen Seite ein Herzteil holen. Geht nun zu I 3 und gebt der Mario-Figur Euren Stock. Er wird die Bienen verjagen. Nun könnt Ihr Euch den HONIG nehmen, den Ihr nun ins Dorf zum kochenden Bären bringt. Ihr erhaltet von ihm eine ANANAS. Begebt Euch damit in die Todesberge zu B 10 zum verwundeten Mann und gebt ihm diese. Ihr werdet einen HIBISKUS erhalten. Mit diesem geht Ihr in die Animal Village zurück, zur Ziege, die Briefe schreibt. Gebt Ihr den HIBISKUS und Ihr werdet von Ihr einen BRIEF erhalten. Ihr bringt ihn zu Mr. Write, der auf E 1 wohnt. Er wird Euch einen BESEN geben. Diesen Besen schenkt Ihr der Frau, die auf L 2 Ihren Garten fegt. Dafür wird sie Euch einen

ANGELHAKEN geben. Geht nun an den Strand zu dem Feld P 6 und redet das Mädchen an. Nach dem Gespräch wird sie Euch folgen. Geht mit Ihr zum Walroß, das auf P 14 schläft. Rempelt das Walroß mit den Pegasus-Stiefeln an und das Mädchen wird ein Lied singen, um es zu erwecken. Jetzt geht Ihr zu M 15, um mit dem Sandwurm um den Schlüssel für den vierten Dungeon zu kämpfen.

### *Fight In Jarna Desert*

Ladet Euer Schwert auf und schlagt zu, wenn der Sandwurm aus der Erde kommt. Habt Ihr ihn erledigt, müßt Ihr den Schlüssel aufnehmen, bevor er ins Loch fällt. Springt ins Loch und Ihr werdet in einen Raum fallen, in dem Ihr an der Nordseite sprengen könnt. Dort ist ein Herzteil versteckt. Wenn Ihr auf P 16 den Stein hochhebt, findet Ihr eine SECRET SEASHELL. Steckt den Schlüssel für den vierten Dungeon ins Loch auf dem Feld C 12. In den geöffneten Dungeon gelangt Ihr nur, wenn Ihr von den Todesbergen springt. Im Dungeon gibt es die SCHWIMMFLOSSEN. Habt Ihr diese, könnt Ihr mit A schwimmen und mit B tauchen. Taucht mal in die Höhle auf C 15 und Ihr werdet ein versenktes Herzteil finden. Wenn Ihr Euer zweites Lied für die Flöte lernen wollt, schwimmt zur

Höhle gleich neben dem vierten Dungeon. Redet dort den Fisch an. Dieses neue Lied hat die Fähigkeit, Euch in einem Dungeon wieder an den Anfang zu beamen. Außerhalb eines Dungeons beamt es Euch zum Feld E 6. Tut dieses und wenn Ihr auf E 6 seid gleich noch einmal. Es erscheint ein Geist der zu seinem Haus auf P 7 möchte. Bringt ihn dort hin und er wird merken, daß sein Haus verfallen ist. Er wird Euch nun bitten, daß Ihr ihn zu seinem Grab auf G 5 bringt. Habt Ihr das getan, wird er Euch zu seinem Haus zurückschicken. Unter den Krügen ist eine SECRET SEASHELL versteckt. Noch eine findet Ihr, wenn Ihr auf P 9 zum Busch schwimmt und ihn wegschlagt. Taucht danach auf dem Feld O 11 unter die Brücke und gebt den Angelhaken dem Angler. Er wird Euch seinen nächsten Fang versprechen. Der nächste Fang ist eine HALSKETTE. Diese Halskette bringt Ihr zur Nixe. Sie wird Euch erlauben, eine SCHALE zu nehmen. Versucht nun auf P 12 die Höhle zu erreichen, indem Ihr im Sprung auf das Schwert umschaltet und zuschlagt. Seid Ihr durch die Höhle durch, geht Ihr ein Feld nach links und in die zweite Höhle. Streut wieder Zauberpulver in den Brunnen und der Gnom wird Euch erneut anbieten, mehr tragen zu können. Verhaltet Euch wie zuvor beschrieben. Danach geht Ihr zu K 7 und schwimmt zum Busch, den Ihr wegschlagt und Euch die SECRET SEASHELL nehmt. Geht bzw. schwimmt dann zum Dungeon 5, der auf N 7 seinen Eingang hat. Um in den Dungeon zu gelangen, müßt Ihr in der Einbuchtung der Absperung tauchen. Im Dungeon könnt Ihr den ENTERHAKEN abstauben. Diesen benutzt Ihr gleich um Euch auf P 11 auf die andere

Seite zu entern. Von dort geht Ihr zu O 10 und steckt die Schale in die Statue. Es öffnet sich eine Höhle, in der die MAGISCHE LINSE versteckt ist. Habt Ihr diese, könnt Ihr alles sehen, was vorher nicht möglich war. Geht zur Bibliothek und lest das Buch, welches Ihr vorher noch nicht lesen konntet. In diesem erfahrt Ihr, wie Ihr im Windfisch-Ei gehen müßt. Macht Euch nun zu M 5 und den nebenliegenden Feldern auf. Lest die Schilder in der Reihenfolge wie auf Abbildung 2 beschrieben. Habt Ihr richtig gelesen, öffnet sich eine Höhle, in der ein Wesen wohnt, daß Euch Euer 3. LIED beibringt und Euch 300 Rupees abluchst. Dieser unmenschliche Song soll Tote erwecken können. Geht nun zu K 13 um Euch den Schlüssel für Dungeon 6 zu erkämpfen.

### *Face Shrine Fight*

Trefft Ihr auf den Gegner, schaltet Ihr auf Pfeil und Bogen

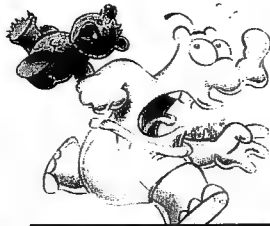




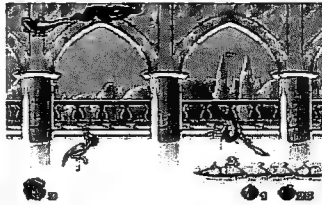
# ZUM SCHÖNSTEN FEST, DIE TOLLSTEN SPIELE



Street Fighter II Champ. Edi.  
(24 MB) (MD) 134,-  
Street Fighter Turbo (SNES) 139,-



The Ottifants (Okt) MD 89,-



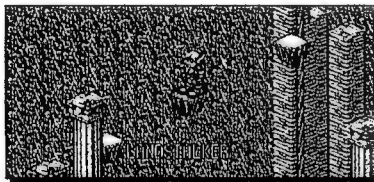
Aladdin MD 119,-  
Aladdin (SNES) 124,-



Mega CD II  
1 Jahr Garantie ohne Spiel  
509,-

## Mega Drive

Mega Drive II o. Sp.	199,-
Mega Drive II Incl. Aladdin	289,-
Mega Drive II Magnum Set (Incl. Super Hang On, Columns, World C. Soccer, Sonic II)	369,-
Mega Drive II 3er Set	289,-
■ Player Adapt.(Sega)	59,-
Master Converter II	69,-
Dual Turbo(2 Infrarot Joyp.)	139,-
Addams Family	109,-
Bret Hull Hockey	89,-
Tiny Toons	99,-
Dizzy (Nov)	109,-
Dracula	119,-
F-15 S.E. II	109,-
Pele Soccer	89,-
Pugay	109,-
Street Fighter II-S.E.(24 MB)	134,-



Landstalker dt. Texte MD (Dez) 119,-

6 Button Control Pad	39,-
6 Button Arcade Power Stick	89,-
Shinobi III	109,-
Rocket Knight Adventure	99,-
Jungle Strike	109,-
Aladdin	119,-
Shining Force	124,-
Flashback	119,-
The Ottifants	89,-
WWF Royal Rumble	129,-
Gunstar Heroes	109,-
Chuck Rock II	109,-
F-1	109,-
Jurassic Park	119,-
Micro Machines	79,-
Landstalker (Dez.)	119,-
Ranger-X	109,-
NHL Hockey'94	119,-
Baseball 2020	109,-
Asterix	119,-
General Chaos	109,-
Popolous II-Two Tribes	109,-
Davis Cup World Tour	109,-
Gauntlet 4 (4 Spieler)	109,-
FIFA International Soccer (Dez.)	109,-
Zool (Nov.)	109,-
Bussy	99,-
Heimdall	119,-
Sonic Spinball (Nov.)	109,-
Haunting	119,-
Winterolympics Lim. Edition	119,-
Ultimate Soccer (1-8 Spieler)	109,-
Mortal Kombat	129,-
Cliffhanger	89,-
Hook	109,-
Sensible Soccer	119,-
Puggsy	109,-
Witch Liz	109,-
Zombies	99,-
Turtles Tournament Fighters	129,-
James Pond III	119,-
John Madden Football'94	119,-
■ Way Adapter (EA)	69,-
Young Indy	119,-

## Master System

Asterix 2	84,-
Mortal Kombat	109,-
Sonic Chaos	89,-
Star Wars	79,-
Ottifants	74,-
Jurassic Park	89,-
Master of Darkness	79,-
F-1	79,-
Dschungelbuch (Dez.)	89,-

## Game Gear

Game Gear mit Columns	189,-
TV Tuner	149,-
Tom & Jerry	74,-
Jurassic Park	79,-
Sonic Chaos (Nov.)	79,-
F-1	79,-
Dizzy	79,-
Donald Duck II	89,-
Mortal Kombat	89,-
Robocop 3	79,-
Ottifants	74,-
James Pond II	79,-
Chuck Rock II	79,-
Dschungelbuch (Dez.)	89,-

## Mega CD II

Mega CD II mit Road Avenger (1 Jahr Garantie)	579,-
Mega CD II Spiel	
(1 Jahr Garantie)	499,-
Sonic CD	89,-
Slipheed (Ende Nov.)	89,-
Batmans Returns	109,-
Thunderhawk (Ende Nov.)	109,-
WWF CD	89,-
Final Fight	89,-
Ecco CD	89,-
NHL 94 CD	119,-

## Super Nintendo

Super Nint. o.Spiel	199,-
Plok	94,-
Young Merlin	149,-
GP-1	129,-
Blues Brothers	129,-
Utopia (Batt.)	139,-
4-Player(Hudson)	74,-
Mech Warrior	139,-
Pocky & Rocky	139,-
Super Mario All Stars	94,-
Street Fighter II Turbo Edition	139,-
Mortal Kombat	139,-
Aladdin (Nov.)	124,-
Goof Troop	124,-
Super Star Wars II (The Empire S.Back) (Dez.)	139,-
Mystic Quest	94,-
Cool Spot (Nov/Dez)	129,-
Trolls (Nov.)	129,-
Turtles Tournament Fighters (Nov.)	129,-
Zombies	129,-
Tazmania (Nov.)	139,-
Sunset Riders	139,-
Congos Caper	119,-
Mario Is Missing	139,-
Hook (Nov.)	129,-
Bussy	124,-
Equinox (Nov.)	139,-
Aero the Acrobat (Nov.)	139,-
Super Bomberman (Nov.)	109,-
Flashback (Nov.)	139,-
Rummenigges Player Manager	129,-
Chuck Rock (Nov.)	109,-
Skyblazer (Nov.)	129,-
Jurassic Park	139,-
The Lost Vikings (dt. Texte)	124,-

Battletoads in Battlemaniacs	124,-
Striker	109,-
Duffy Duck (Dez.)	144,-
Asterix	119,-
Nigel W. Championship (Nov.)	129,-

## Game Boy

Jimmy Connors Pro Tennis Tour	69,-
Zelda	69,-
Mortal Kombat	79,-
Speedy Gonzalez	69,-
Garfield Labyrinth	69,-
Darkwing Duck	69,-
Tiny Toon 2	69,-
Battery Pack II(Nint.)	69,-

## NES

Tiny Toon 2	99,-
Darkwing Duck	94,-
King Of The Ring	119,-

## Lynx

Lemmings	89,-
Jimmy Connors Tennis	89,-
Double Dragon	89,-

**Hammerpreise**  
nur 49,-DM

Game Gear: Olympic Gold, Ax Battler, Wimbledon Tennis, Dragon Crystal, Shinobi, Out II, Solitaire, Poker, Woody Pop

Master System: Cyber Shinobi, Klax, Super Kick Off

nur 49,-

Mega Drive: Slider, Space Harrier II, Toe Jam & Earl, Ghost & Ghouls, Toki, Thunderforce 2, Joe Montana Football

Master System: Parlor Games, World Games

NUR SOLANGE VORRAT REICHT

**In punkto Schnelligkeit:  
Absolute Spitze**

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schnelldienst. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

**Theo KRAENZ VERSAND**  
& LADEN

Täglich Neuheiten

FRANKFURT (DM 3,-) UND ADRESSIERTE RÜCKUMSCHLAG AN. BEI MAIL (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN: PRESIRTIÖMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 19,-.





um. Schießt jetzt immer wenn er auf dem Boden ist, sonst kommt es zum unerwarteten Ende Eurer Pfeile. Habt Ihr ihn besiegt, geht Ihr einen Raum weiter, zündet die Fackeln an und lest das Schild an der Wand. Um ein neues Herzteil zu erhal-

ten, taucht Ihr auf H 9 den unteren Teil ab. Schwimmt danach zur kleinen Insel auf J 14 und berührt die linke Statue. Sie wird den Eingang zum Dungeon 6 freimachen. In diesem findet Ihr ein STÄRKERES KRAFTARM BAND. Springt danach den Wetterhahn im Dorf auf J 3 von vorne an. Es öffnet sich das Grab zum fliegenden Hahn. Stellt Euch vor das Skelett und spielt das 3. Lied. Solange Ihr den Vogel habt, könnt Ihr ihn mit dem Kraftarmband anheben, um mit ihm zu fliegen. Fliegt mit ihm zu H 9 über die Schlucht und Ihr findet in der Höhle eine SECRET SEASHELL. Geht nun in die Berge zu B 14 in die Höhle. Dort

sprengt Ihr an der oberen Stelle, dort, wo ein trockenes Feld im Wasser ist. Folgt nun den Gängen und Treppen und Ihr werdet eine SECRET SEASHELL finden. Ihr müßtet nun 20 Secret Seashells haben. Geht mit diesen zum Seashell-Haus, welches sich auf J 9 befindet. Geht hinein und Ihr erhaltet DAS MAGISCHE SCHWERT. Solltet Ihr aus irgendeinem Grund eine Secret Seashell nicht gefunden haben, könnt Ihr auch mit 19 hineingehen. Ihr erhaltet bei 10 noch eine.

Steigt nun wieder in die Todesberge zu A 11 und geht dort in die Höhle, um Euch den Schlüssel für den 7. Dungeon zu holen. Fliegt dazu mit dem Vogel über die riesige Schlucht. Geht dann über die Höhle auf B 15 zum Dungeon auf A 15. Habt Ihr Euch im Dungeon das 7. Instrument und den REFLECTOR SCHILD geholt, geht Ihr zu A 9 und befreit das Mädchen mit Hilfe des Enterhakens. Schlagt den

Busch weg und es wird ein Geheimgang zur anderen Seite der Todesberge frei. Geht hinein und sprengt gleich in der kleinen unteren Einbuchtung. Dahinter gibt es ein Herzteil. Geht jetzt zu A 5, hebt dort den Stein an und es entsteht ein Geheimgang. Streut in der Höhle Zauberpulver in den Brunnen. Nun könnt Ihr wieder auswählen, von was Ihr mehr tragen können wollt. Springt zu B 4 hinunter und sprengt an der nördlichen Seite der Wand. Kramt nun den Reflector Schild heraus und wehrt in der Höhle die Feuerbälle ab. Um den 8. und letzten Dungeon auf B 1 zu öffnen, spielt Ihr mit der Flöte das dritte Lied. Im Dungeon erhaltet Ihr den MAGISCHEN FEUERSTAB.

Geht jetzt zu P 5 in die Höhle und nehmt den Spaten. Tauscht ihn dort gegen den Bumerang. Rüstet Euch voll aus, d.h., kauft Euch soviel Bomben und Pfeile wie Ihr tragen könnt und besorgt Euch Zauberpulver und ein ma-

**Games Unlimited**  
INHABER: CHRISTIAN MANN  
55116 MAINZ - KÖTHERHOFSTR. 1  
Telefon: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 - Fax: (0 61 31) 23 80 62

**Mega Drive**  
**MEGA CD**  
**Neo Geo**

**MIGA NES**

## Schweiz CHAUD-SOFT

Neu!! Ladenlokal: Gurtenweg 50, 3074 Muri/Bern, Schweiz  
Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 17.00 bis 18.30 Uhr.  
Mo. - Fr. ab 17.00 Uhr Telefon/Fax 00 41 (0) 31 952 73 11

Ebenfalls Vermietungen und Occasionen

<p>SNES Mortal Combat STAR FOX Dungeon Master Super Star Wars I/II Jurassic Parc E.V.O. Mech Warrior Cybermator</p>	<p><b>Jetzt 30mal tolle 3 für 2 Aktion!</b> Mega Drive Streetfighter II Turbo Gynoug 47.- Jungle Strike Streets of Rage II DT Landstalker</p>	<p>Neo Geo Pal Set (mit 1 Spiel) nur Sfr. 720 Baseball Stars 2020 Art of Fighting II Super Side Kicks NeoGeo Games ab 175.-!! Verlangen Sie <b>united</b> Gratisliste!</p>
---	---	--

Video **fairplay** Games  
Die Videospiel-Spezialisten

Videogames & Konsolen  
neu & gebraucht

NEO-GEO	Super NES	Mega Drive
<p>Fatal Fury 2 369,- Art of Fighting 359,- Last Battle 329,- 3 Count Battle 369,- Sengoku 2 359,- World Heroes II 369,- Samurai Showdown 369,- Gebraucht Module vorrätig 3DO a.A.</p>	<p>F1 Rally Fighter a.A. a.A. Street Fighter II Turbo 139,- Goof Troop 129,- Nigel Mansel 129,- Captain America a.A. Jurassic Park 129,- Flashback 129,- Cliffhanger a.A. u.v.a.</p>	<p>Mega Drive II 199,- MIG-29 109,- Shining Force 129,- Landstalker 119,- Rocket Knight Adv. 109,- Shinobi III 109,- Bubay 109,- Ottifants 109,- Mortal Combat 119,- u.v.a. CD's a. Anf</p>

Montag - Freitag 13.00 - 20.30 Uhr Samstag 10.00 - 14.00 Uhr  
**Tel.: 02154/40096**  
Rosenhahn - Friedrichstraße 1 - 47877 Willich



gisches Heilgetränk aus dem Shop auf E 6. Nun solltet Ihr gut genug für das Finale sein. Geht nun zum Windfisch-Ei und spielt das erste Lied auf der Flöte. Nun werden die 8 Instrumente von selbst zu spielen beginnen und das Ei öffnen. Geht hinein und ein Feld hoch. Laßt Euch ins Loch fallen und Ihr erreicht ein Labyrinth. Dort müßt Ihr 2x nach links, 1x nach oben, 2x nach rechts, 1x nach oben, 1x nach links und zuletzt nach oben. Springt nun ins Loch und Ihr fallt in einen Raum, wo Euch eine Schar von Endgegnern erwartet.

#### 1. Finaler Endgegner

Zieht Euer Schild zur Deckung und bestreut das Monster mit Zauberpulver.

#### 2. Finaler Endgegner

Werft die Zaubersstrahlen, die er wirft, mit dem Schwert zurück.

#### 3. Finaler Endgegner

Trefft den Wurm mit dem Schwert am Schwanzende.

#### 4. Finaler Endgegner

Trefft ihn mit dem Power Swing Eures Schwertes.

#### 5. Finaler Endgegner

siehe 4.

#### 6. Finaler Endgegner

Nehmt nun Pfeil und Bogen und die Feder hervor. Springt über die Arme und wenn das Monster das Auge öffnet, donert Ihr Pfeile rein.

Habt Ihr es geschafft, wird der Windfisch erwachen und es folgt ein traumhafter Abspann.



### Dungeon-Taktiken

Das oberste Gebot in jedem Dungeon ist, in jedem Raum alle Gegegner umzubringen, damit sich eventuell vorhandene Schlüssel oder Schatztruhen zeigen und verschlossene Türen öffnen. Sucht die Räume sorgfältig nach Gegnern ab, denn manche verstecken sich auch in der Erde.

Wo versteckte oder vorhandene Schlüssel sind, entnehmt Ihr bitte den Verlieskarten. Verschlossene Türen können auch mit Schaltern, welche meist unter Krügen versteckt sind, geöffnet werden. Manchmal muß man auch nur Steine verschieben. Türen und Truhen, die nicht mit den genannten Methoden zu öffnen sind, müßt Ihr mit Krügen aufschmeißen. Es gibt auch Wände, die man aufsprengen muß. Wenn man eine solche Wand mit dem aufgeladenen Schwert ansticht, hört man ein hohles Klingen. Dahinter ruhen äußerst wichtige Gegenstände. Diese Stellen sind in den Karten verzeichnet. Holt Euch in jedem Dungeon den großen Schlüssel, um zum Endgegner zu gelangen.

#### Level 1 – Tail Cave:

Um die Tiere mit den Panzern zu töten, müßt Ihr sie mit dem Schild berühren und sie dann mit dem Schwert erledigen. Holt Euch eine Secret Seashell auf D 2, indem Ihr auf D 3 die Wand sprengt.

#### MITTELGEGNER:

Wenn Ihr das Palast-Item die Feder, auf C 1 gefunden habt, begeht Ihr Euch zum Mittelgegner. Die Feder benutzt Ihr, indem Ihr über die Stachelrolle, die er Euch entgegenschickt, springt. Dann macht Ihr ihn mit Eurem Schwert kalt. Wiederholt dies solange, bis er den Teleporter hinterläßt.

#### ENDGEGNER:

Trefft den Wurm am Schwanzende. Aber paßt auf, daß er Euch nicht in den Abgrund schubst.

## RAGUZI

HR-A 2899, Adenauerplatz 9 \* 53859 Niederkassel  
Tel. 02 28/45 37 63 \* Fax 02 28/45 40 19

#### \* SUPER NINTENDO (D) \*

Cool Spot	130,00 DM
Chuck Rock	105,00 DM
Last Action Hero	105,00 DM
Utopia mit Batterie	130,00 DM

#### \* MEGA CD (D) \*

Chuck Rock II	115,00 DM
Düne	115,00 DM
Jurassic Park bei Bestellung bis 04.12.93	85,00 DM
ab 05.12.93	95,00 DM

#### \* MEGA DRIVE (D) \*

Last Action Hero	95,00 DM
John Madden Football '94	115,00 DM

NEU!!! – Ab sofort führen wir MANGA-Videos in ausreichender Stückzahl – Versand nur gegen Altersnachweis.

Versandkosten (Inland) bis 100,00 DM = 5,00 DM + NN-Gebühr

Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB

## Verytex Games

Versand u. Laden

### Mega Drive 2

mit 3 Spielen 289.-DM

### Super Nintendo

Deutsch 199.-DM

Wir führen alle Artikel für Mega CD 2, Mega Drive und SNES sow. Zubehör.

TEL. 030/6236113

Weichselstr.55  
12045 Berlin

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

## CWM

Videospiele und mehr...

## HANNOVER!

Auf 100 m<sup>2</sup> die ganze Welt der Videospiele! Das komplette Programm an Geräten, Spielen, Zubehör!

**SUPER NES \* MEGA DRIVE  
TURBO DUO \* GAMEBOY  
MANGA VIDEO \* MEGA CD  
NEO GEO \* 3 DO**

DAS Videospiel Fachgeschäft im Herzen Hannovers:  
CWM Computer- und Videospiele \* 30159 Hannover  
Lange Laube 17 (U-Bahn Steintor, nahe Hauptbahnhof)

**Versand-Tel.: 05322 54081**

Weitere CWM Fachgeschäfte in:

38667 Bad Harzburg  
(Versand & Laden)  
Schmiedestr. 5  
Tel. 05322 54081

70178 Stuttgart  
(Nur Ladenverkauf)  
Rotenbühlstr. 90  
Tel. 0711 610095



## Level 2 - Bottle Grotto:

Auf F 2 die Fackeln mit Zauberpulver anzünden, damit sich die verschlossene Tür öffnet. Verschiebt auf E 6 die Blöcke nach innen, damit sich die Treppe zeigt. Auf A 1 die Fackeln anzünden, um die Geister zu töten. Damit der große Schlüssel erscheint, auf B 5 zuerst das Hasentier, dann die Fledermaus und zuletzt das Skelett kaltmachen. In der Höhle auf A 6 im 2. Raum mit dem Krug auf die Plattform stellen, damit sie hinunterfährt.

### MITTELGEGNER:

Rangehen und gnadenlos zuschlagen.

### ENDGEGNER:

Um seinen Feuerbällen auszuweichen, unten immer hin und her gehen. Geht er zurück in seine Flasche, die Flasche anschlagen, aufheben und an die Wand werfen. Ist sie kaputt, könnt Ihr ihn mit dem Schwert bearbeiten.

## Level 3 - Key Cavern

Die weißen Steine lassen sich mit Hilfe der Pegasusstiefel wegrammen. Um auf C 4 über das Riesenloch zu springen, mit den Pegasusstiefeln anlaufen und im richtigen Moment springen. Um in der Höhle auf C 3 weiterzukommen, mit den Pegasusstiefeln den Steinblock rammen.

### MITTELGEGNER:

Steckt jeder Raupe vorne 3 Bomben ins Maul.

### ENDGEGNER:

Rempelt mit den Pegasusstiefeln gegen die Wand damit er erscheint. So lange mit dem Schwert zuhauen, bis die Augen fast auseinander sind, und dann mit den Pegasusstiefeln durchrennen. Nun einzeln bearbeiten.

## Level 4 - Angler's Tunnel

Die Platten auf C 2 in der richtigen Reihenfolge berühren (nur mit Schwimmlflossen).

### MITTELGEGNER:

Rennt ihm hinterher, um ihn von hinten anzugreifen.

### ENDGEGNER:

Gnadenlos zuschlagen.

## Level 5 - Catfish Maw

Um auf A 2 den Schlüssel zu bekommen, beide Steine nach innen schieben.

### MITTELGEGNER (Skelett):

In der Reihenfolge wie auf der Karte kaltmachen. Mit dem Power Swing des Schwertes zertümmern und gleich eine Bombe drauf.

### MITTELGEGNER (2 Spinnen):

Wenn sie die Augen öffnen, schießt Ihr Pfeile rein bis die Pupillen platzen.

### ENDGEGNER:

Mit dem Enterhaken gegenüberstellen, die Würmer herausziehen und mit dem Schwert abschlagen. Vorsicht! Falsche (kurze) Würmer explodieren.

## Level 6 - Face Shrine

Die Zauberer macht Ihr mit Bomben kalt. Die Steinstatuen könnt Ihr mit dem stärkeren Kraftarmband anheben. Geht auf A 1 die Treppe hoch, um Euch eine SECRET SEASHELL zu holen. Um die Kristalle verzögert auszulösen, müßt Ihr eine Bombe ranlegen.

### MITTELGEGNER:

Benutzt das Kraftarmband, um ihn mit seiner eigenen Kugel zu bewerfen.

### ENDGEGNER:

Wehrt zuerst die Steinplatten mit dem Schild ab und dann legt Ihr Bomben auf das (noch) fröhlich aussehende Gesicht. Achtet auf die entstehenden Löcher.

## Level 7 - Eagles Tower

Um weiterzukommen, müßt Ihr im 2. Stock alle Säulen zerstören: Geht nach 2 D um Euch die Kugel zu nehmen. Geht mit Ihr nach links (2 C) und werft die Säule kaputt. Werft sie dann über die Steine, die den Weg nach un-

ten versperren. Springt ins Loch und Ihr landet unten. Geht ein Feld nach rechts und schlagt gegen den Kristall. Geht nun wieder zu 2 C, nehmt die Kugel und werft damit gegen die Säule auf 3 C. Geht ein Feld tiefer und werft die Kugel wieder über die Absperrung. Nun geht von der Seite in den Raum. Nehmt die Kugel, geht nach links und schiebt die beiden rechten Steine nach oben. Legt die Kugel in die entstandene Lücke. Schlagt drei richtige Zeichen, damit die Schatztruhe erscheint. Kommt nun 2 Felder von oben in den Raum (dazu muß man sich durchsprengen) und hangelt Euch mit dem Enterhaken rüber. Schiebt die Steine nach unten und nehmt die Kugel. Geht einen Raum hoch und werft die Kugel gegen die Säule. Jetzt muß man noch auf 2 B die Säule einwerfen. Springt vom 2. Stock (ganz rechts) in den 1. Stock um Euch eine SECRET SEASHELL zu holen. Schiebt im 3. Stock auf 2 D die Steine nach innen, um den großen Schlüssel zu erhalten.

### MITTELGEGNER:

Macht seine Vögel mit dem Schwert kalt.

### ENDGEGNER:

Bleibt am äußersten Punkt der Treppe und macht einen Power-Swing, wenn der Vogel kommt. Wenn er Wind macht, lenkt Ihr in die entgegengesetzte Windrichtung. Schlagt dabei seine Federn weg.

## Level 8 - Turtle Rock

Laserstrahlen haltet Ihr mit dem Reflector Schild ab. In diesem Dungeon werdet Ihr auf alle bisher bekannten Mittelgegner treffen. Füllt auf G 7 den Boden mit dem Zauberblock so mit Erde aus, wie auf Abbildung 3 beschrieben. Es

wird ein Schlüssel erscheinen. In der Höhle auf E 7 müßt Ihr Euch mit dem Enterhaken über den Lavasee hangeln. Auf D 3 müßt Ihr einen Pfeil ins Auge der Statue schießen, um den Schlüssel vom Dach zu holen. Geht in C 3 die Treppe hoch, um Euch am Gipfel der Todesberge ein Herzteil zu holen. Werft in C 6 den Raupen von oben Bomben ins Maul, damit ein Schlüssel erscheint. Auf E 2 müßt Ihr die unerreichbaren Fackeln mit dem Feuerstab anzünden, damit eine Truhe mit Schlüssel erscheint. Um auf B 1 den großen Schlüssel zu erhalten, müßt Ihr wieder den Boden füllen (Abbildung 4).

### MITTELGEGNER:

Lauft mit gezücktem Schwert gegen ihn. Holt er zum Power-Schlag aus und Ihr habt ihn getroffen, müßt Ihr ihm sofort ausweichen, ansonsten fangt Ihr wieder am Eingang an.

### ENDGEGNER:

Bleibt einfach an der Tür stehen und benutzt ununterbrochen den Feuerstab. Ist er besiegt, habt Ihr den Wächter des letzten Instrumentes besiegt.





# Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo GameGear GameBoy  
 SuperNintendo 50/60 Hz Umbau  
 innerhalb 48 h!  
 Versand nur gegen Vorkasse zzgl. 5 DM Porto innerh. der EG  
 Reparaturservice für alle Systeme – Preisliste gegen 3 DM i.B.

**Wir haben  
 1jähriges Jubiläum!**

Party-Time! Feiert mit uns bei Sauf und Braus am 2.12.  
 Alle Spiele gibt es nur an diesem Tag um 10% günstiger!  
 Wer zu spät kommt, den bestraft das Zockerleben.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00  
 Tel./Fax: 030/6 21 30 18  
 Mainzer Str. 11 – 12053 Berlin Neukölln  
 Nähe Hermannplatz

Rüttenscheider Straße 181  
 45131 Essen  
 Telefon 0201/77 72 25



## GAMESTORIE

*Spieland durchs Leben!*

Kölner Straße 25  
 40211 Düsseldorf  
 Telefon 0211/1 64 94 09



SUPER NES \* MEGA DRIVE \* GAMEBOY \* NEO GEO

# Gnadenlos billig !!

## 0921-51 34 01

### Super Nintendo

Franchise Partner gesucht!  
 Händler erwünscht!

Actraiser 2 us.	119.95	Dracula us.	107.95	Operation L. Bomb	127.95	Tecmo Bowl us.	134.95
Adv. of Dr. Franken us.	119.95	Dragon Ball Z II jp.	149.95	Pack Attack us.	105.95	TKO Boxing 2 us.	115.95
Aero the Acrobat	123.95	Dungeon Master us.	129.95	Pink Panther us.	119.95	Troddlers us.	109.95
Aladin	139.95	Equinox us.	119.95	Plock us.	129.95	Ultimate Fighters us.	129.95
Alien vs Predator us	99.95	E.V.O. us.	119.95	P.T.O. us.	139.95	Untouchables	127.95
Andre Agassi Tennis	119.95	Eye of The Behol. us.	139.95	Rock n' Roll Racing	119.95	Utopia us	117.95
Art of Fighting us.	139.95	Family Fued us.	114.95	Rocky Rodent us.	119.95	We're Back us.	124.95
Asterix dt.	115.95	Final Fight us.	114.95	Run Saber us.	125.95	Wicked 18	119.95
Back to the Future II jp.	129.95	First Samurai us	99.95	Secret of Mana us.	144.95	Wing Commander II	119.95
Barbie us	129.95	Flashback dt.	Vorb.	Seventh Saga us.	134.95	Wizard of Oz us.	129.95
Battle Blatze us	109.95	Goof Troop us.	99.95	Shadow Run us.	118.95	World Heroes us.	109.95
Battle Cars us	119.95	J. Comman Tennis dt.	108.95	Sim Ant us.	121.95	WWF Royal Rumble dt.	129.95
Battle Tank 2 us.	124.95	J. Madden Footh. 94 us.	125.95	Soldiers of Fortune us.	139.95	Zombie ate my N. us.	124.95
Bio Metal us.	124.95	Jungle Strike dt.	129.95	Sports Illustrated us.	129.95	60 Hz Adapter	49.95
Blues Brothers dt.	113.95	Jurassic Parc dt.	129.95	Starfox us.	99.95	Der Mega Hit	
Boxing Legends us.	124.95	Last Action Hero	122.95	Star Wars II us.	135.95	3 DO Grundgerät	1.399.-
Bulls vs Blazers us.	69.95	Lamborghini Chall. us.	109.95	Streetfighter II Turbo dt.	135.95		
Captain America us.	129.95	Lawn Mower Man us.	127.95	Streetfighter III jp.	149.95		
Casars Palace us.	119.95	Lord of Rings us.	123.95	Striker dt.	119.95		
Champion Pool us.	124.95	Mario All Stars dt.	95.95	Super Aquatic Games us.	99.95		
Clay Fighter us.	134.95	Mario Time Machine	129.95	Super Bomberman incl.			
Clay Mates us.	119.95	Mario & Wario us.	Vorb.	4 Player Adapter	139.95		
Cliffhanger us.	119.95	Mechwarrior us.	119.95	Super James Pond II	114.95		
Cool Spot	119.95	Mortal Combat dt.	129.95	Super Nova us.	119.95		
Daffy Duck	124.95	NBA Tecmo Basketb.	118.95	Super Off Road II us.	119.95		
Dance Dance us.	129.95	NHL 94 us.	122.95	Super Valis IV us.	108.95		
Death Bread us.	Vorb.	NHL Stanley Cup us.	Vorb.	Super Widgeo us.	115.95		
D... the Menace us.	126.95	Obitus us.	139.95	T-2 Judgement Day	124.95		

**Ruft an: 0921-513401**  
 Mo.- Fr.: 11- 21 Uhr  
 Sa.: 10 - 18 Uhr

Vorb. = Vorbestellung möglich. Lieferbar ab  
 Dez./Jan 94. An- und Verkauf von gebr.  
 Modulen. Dt. = deutsche, us. = amerikanische,  
 jp. = japanische Version. Importspele ohne dt.  
 Anleitung, Umtausch ausgeschlossen, defekte  
 Ware wird ersetzt. Unverbindliche  
 Preisempfehlung solange Vorrat reicht. Preise  
 zzgl. UPS-NN Versand. Inhaber der Firma  
 TRADELINK ist Alexander Sprung.

Copyright © All Characters & Names are Trademarks of Nintendo

**TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402**



## King Games

### SEGA MEGA DRIVE

Sega Mega Drive 2 Pal 209,- Fr.  
Sega Mega Drive 2 US RGB 259,- Fr.  
Sega Mega Drive CD 2 479,- Fr.  
Sega Mega Drive 2 449,- Fr.

### Neuheiten Oktober/Anfang November (US):

Street Fighter II 84,- Fr.  
Grand Prix 108,- Fr.  
Landsatler 89,- Fr.  
NHL Hockey 94 114,- Fr.  
Street Fighter 2 Sp. Ch. Ed. 109,- Fr.  
Super Shinobi 2 124,- Fr.  
Ultimate Soccer (CH) 94,- Fr.  
my Neighbors 109,- Fr.  
usw. 89,- Fr.

CD (US):  
Lethal Enforc. 119,- Fr.  
Terra Stryker: Silphed 89,- Fr.  
usw.

### Neuheiten ab November (US):

Quest, Dragon's Fury 2, Dracula, Beauty  
Beast Family, Cliffhanger, Last Action Hero,  
Pugger, Winter Olympic, usw.

### SUPER NES

SNES US RGB inkl. Joypad 259,- Fr.  
SNES Controller, 2 Pads 69,- Fr.  
Adapter AD 25 & AD 26 ab 29,- Fr.

Aero the Acrobat 105,- Fr.  
Cool Spot 124,- Fr.  
Grand Prix (GP - 1) 105,- Fr.  
Lock On 105,- Fr.  
Rocky Rodent 105,- Fr.  
The 7th Saga 119,- Fr.  
Wing Fighter II 105,- Fr.  
World of Illusion (16 Mega) 124,- Fr.  
usw. 105,- Fr.

Aladdin, Battle Tank 2, Clay Fighter, Cliff-  
hanger, Denis the Menace, Dracula, Super Em-  
pire, usw.

Achtung! Achtung! Achtung! Achtung! Achtung! Achtung!  
Jetzt die neuesten Konsolen bei King Games!

! 3 D 0 Interactive Multiplayer System Jaguar ab ca. 1169,- Fr. !

TEL.: 0 57/27 31 30 Händleranfragen erwünscht!

## SCHWEIZ Lightflash Elektronik SCHWEIZ

Postfach 172 CH-5400 Turgi · Tel./Fax: 00 41 - (0) 52/2372

### Super Nes

Weihnachts-Hits:

Wicked III 99,-  
Clayfighter 109,-  
Bomberman 109,-  
Jurassic Park 109,-  
Rock'n' Roll Dancing 99,-  
Zombies 99,-  
Captain America 99,-  
F1 Pole Position 99,-  
Aero the Acrobat 99,-  
Plok 109,-  
7th Saga 109,-  
P.T.O. 109,-  
Flashback 109,-  
Last Action Hero 99,-  
Cliff Hanger 99,-  
Dracula 99,-  
Actraiser 2 109,-  
Top Gear II 99,-  
Legend of the Ring 109,-  
Cool Spot 99,-

Lagererräumung:

### Mega Drive

Weihnachts-Hits:

McDonalds Tressureland 89,-  
Gauntlet 89,-  
Aero the Acrobat 89,-  
Dashin Desperados 89,-  
David Cup Tennis 89,-  
Pugger 89,-  
Hunting 89,-  
NFL Madden '94 89,-  
NHL Hockey '94 89,-  
Columns III 69,-  
Hook 99,-  
Sun of Chuck 99,-  
WWF Royal Rumble 99,-  
Bubble & Squeek 89,-  
Mig 29 99,-  
Panther 89,-  
Tournament Fighters 99,-  
Wiz'n Liz 89,-  
Ranger X 89,-  
Sensible Soccer 89,-

Lagererräumung:

Flintstones 70,-  
Battletoads 70,-  
World of Illusion 60,-  
Mutant League Football 70,-  
Super Shinobi 3 70,-  
Golden Axe III 70,-  
LHX Attack Chopper 60,-  
Ecco the Dolphin 70,-  
EA Hockey 50,-  
Cyborg Justice 60,-  
Captain Planet 60,-  
Super Monaco GP 2 50,-  
Rocket Knight Adventure 70,-  
Road Rash 2 70,-  
Chakan 70,-  
Championship Pro Am 70,-  
Elemental Master 70,-  
Indiana Jones 60,-  
Lotus Turbo Challenge 60,-  
Kid Chameleon 40,-

Ihr Spezialist für Import-Spiele! Game-Boy- & Game-Gear-Spiele ab Fr. 10,-

## FUTURE SOFT

Der Konsolenspezialist im Bergischen Land

### SUPER NINTENDO

Jimmy Connors Pro Tennis Tour dt. 119,90  
Tiny Toon Adventures dt. 119,90  
Mortal Combat dt. 149,90  
Cool Spot US 129,90  
Battletoads US 129,90  
The Blues Brothers US 129,90  
Lost Vikings US 129,90  
Tecmo Super NBA Basketball US 139,90  
Final Fight 2 US 79,90  
King Arthur's World US 109,90  
Exhaust Heat 2 129,90  
Fatal Fury dt. 129,90  
Wrestlemania 2 - Royal Rumble dt. 139,90  
Bubsy the Bobcat US 129,90  
Rock'n Roll Racing US 129,90  
Super Turrican US 129,90  
Taz Mania US 129,90  
Street Fighter II Turbo US 159,90  
Goof Troop US 129,90  
Super Mario Allstars dt. 99,90  
50/60 Hz Adapter 49,90

### SEGA MEGA DRIVE

Jungle Strike dt. 109,90  
Micro Machines dt. 89,95  
Rocket Knight Adven. dt. 99,95  
Flashback dt. 109,90  
Shining Force dt. 129,90

### UMBAUTEN

SEGA MEGA DRIVE 50/60 Hz 60,00  
NEO GEO 50/60 Hz 50,00  
SUPER NINTENDO dt. 50/60 Hz 99,00

### SEGA MEGA CD II (dt.)

Mega CD II + Road Avenger 555,00  
Mega Drive II + Mega CD II 777,00  
Jaguar XJ 220 CD dt. 89,95  
Afterburner III CD dt. 89,95  
Prince of Persia CD dt. 89,95  
Sherlock Holmes I CD dt. 119,95  
Time Gal CD dt. 89,95

Und vieles mehr zu Superpreisen !

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen für: SNES, MEGA DRIVE und NEO GEO.  
Fordern Sie unseren Gesamtkatalog gegen einen frankierten Rückumschlag an!

Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden.  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versand per UPS oder Post per Nachnahme + 12 DM Porto und Verpackung.

Ladenverkauf und Versand, Händleranfragen erwünscht.

Bestellannahme: Montag-Samstag 10-21 Uhr

FUTURE SOFT \* Kleine Klotzbahn 2 \* 42105 Wuppertal

TEL. 02 02/45 60 44 \* FAX 02 02/45 60 46

## Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewegedich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will konsultiert vorher seinen Arzt.

## Pengo (Game Gear)

Daniel Schmitt aus Kattenes weiß wie man dem kleinen Wicht zu mehr Leben verhilft:

Wenn das SEGA-Logo verschwindet und die Sprites den Bildschirm mit Pengo usw. aufbauen, ist folgendes zu tun: Zuerst die beiden Feuerknöpfe (1,2) drücken und in dieser Position halten. Dann dazu das Steuerkreuz nach oben drücken. Jetzt alles festhalten und als letztes Start drücken.

Nun ist so lange zu warten, bis man auf dem Bildschirm das Activision-Logo sieht und die Anzahl der Pengos einstellen kann. Mit dem Steuerkreuz wird ge-

wählt und mit dem Knopf 2 aufwärts und dem Knopf 1 abwärts gewählt. Ist man mit der Einstellung zufrieden, drückt man einfach Start.

Kleiner Tip: Das Spiel hat 64 Level.

## Ranma 1/2 Part 2 (Super Nintendo)

Wer bei diesem Prügelspiel in ein Debugmenü möchte, kann sich auch hier wieder voll auf Stefan Hartmann aus Ilvesheim verlassen:

Ihr solltet im Two-Player-VS.-Modus zwei beliebige Charaktere anwählen. Wenn jetzt der Bildschirm erscheint, auf dem man sich einen Hintergrund aussuchen kann, solltet ihr auf Pad 1 die Knöpfe R, X und A gleichzeitig drücken. Das Debugmenü erscheint und man kann jetzt jeden Charakter verändern und auch die Bosse steuern, inklusive dem sagenumwobenen Haposai!





## Blaster Master Boy (Game Boy)

Reinhard Schmidt aus Lippstadt kennt den heißen Cheat zur Stage-Anwahl:

Wenn das Titelbild erscheint, Knopf A drücken und in dieser Position halten.

Anschließend Start drücken und mit Oben und Unten die Stage auswählen.

## Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

## Jordan Vs. Bird (Mega Drive)

Reinhard Schmidt aus Lippstadt kennt einen tollen Trick zur großen Schlacht der Basketball-Heroen:

Wenn im Spiel die Uhr 00:00 anzeigt und man in diesem Moment auf Start drückt (um das Spiel zu pausieren), man dann aber eine Auszeit nimmt, kann man das Spiel mit 36 Min. Extrazeit weiterspielen. Beim zweiten Mal sind es dann schon 100 Min. Extrazeit. Um aber Pause drücken zu können, darf kein Spieler im Ballbesitz sein. Also wirft man den Ball zwei bis drei Sekunden vor dem Ende (00:00) in die Luft.

## Super Conflict (Super Nintendo)

Reinhard Schmidt kennt auch einen Weg, in diesem Strategieknaller die Waffen des Compu-

tergegners bei Angriffen seinerseits oder beim Verteidigen zu wechseln:

Drückt den B-Knopf auf Pad 2 schnell hintereinander.

## Equinox (Super Nintendo)

Reinhard Schmidt weiß, was zu tun ist, wenn man in einem Dungeon kaum noch über Energie verfügt:

Einfach auf die Karte umschalten und eine Fledermaus oder einen Troll killen. Das müßte dann genug Energie geben, um das Dungeon wieder zu verlassen.

## Street Fighter 2 Turbo Edition (Super Nintendo)

Tips zur ultimativen Straßenprügelei von Stefan Hartmann aus Ilvesheim:

### Keine Special Moves:

Wenn man den normalen SF2-Cheat (Unten, R, Oben, L, Y, B, X, A) während des Capcom Logos eingibt (ein Geräusch ertönt), so werden alle Special Moves ausgeschaltet! Ein Code für alle diejenigen, die sich für wirklich gut halten!

### 10 Turbo Sterne:

Wenn der "Street Fighter 2" Titelbildschirm erscheint (nach dem Capcom Logo), sollte man den gleichen Code auf dem zweiten (!) Pad eingeben. Das altbekannte Geräusch ertönt, und man kann jetzt den Turbo Speed auf bis zu 10 Sterne setzen! Bei dieser Geschwindigkeit sind zwar kaum noch Spezialattacken möglich, aber die Geschwindigkeit ist absolut spielspaßsteigernd!

# ★ STARGAMES ★

VIDEOGAME - VERSAND

NEO-GEO		S.NINTENDO		MEGA DRIVE	
Art of Fighting	359,-	Super Soccer II	139,-	Bubsy	119,-
Fatal Fury II	359,-	Zone	119,-	Super Shinobi II	119,-
World Heroes II	379,-	Dead Dance	129,-	Sonic II	85,-
3 Count Bout	379,-	Exhaust II	139,-	Dick Tracy	95,-
Nam 1975	199,-	Starwing / Starfox	129,-	Phantasy Star III	79,-
Magician Lord	199,-	Streightfiter 2 Turbo	139,-	Home	95,-
Samurai Showdown	379,-	Combat	139,-	Ecco the Dolphin	115,-
u.a.		u.a.		u.a.	
NEO - GEO Joyboard	699,- 119,-	II Player Adapter	69,-	Action Replay	119,-
		Super Joypad	37,-	RGB/AV	39,-

Montag - Freitag ab 16 Uhr, Samstag ab 10 Uhr  
24 Std. Hotline per Anrufbeantworter oder Fax!!!  
An- und Verkauf von GEBRAUCHTMODULEN / KONSOLEN!!!

Postfach 22 03 29 42631 Solingen  
Tel. & Fax: 0212 / 202583 Tel.: 0161 / 1220275

# MEGA STAR

VIDEO GAME - EXPRESS VERSAND

SNES		TURBO		MEGA DRIVE	
Aero the Acrobat	us. 119,-	Line F1	us. 119,-	Landstalker	us. 129,-
Asterix	dt. 125,-	Rock'n'Roll Racing	us. 119,-	Aladdin	dt. 119,-
Bubsy	dt./us. 119,-	Streightfiter Turbo	us./dt. 139,-	Gunstar Heroes	dt./us. 105,-
Cool Spot	us. 125,-	Mortal Kombat	us. 129,-	Rocket Night	dt. 105,-
E.V.O.	us. 135,-	Top Gun 2	us. 119,-	Shining Force	dt. 129,-
7th Saga	us. 129,-	Twin Hawk	jp. 109,-	Shining 3	us. 109,-
Goof Troop	us. 125,-	Zombies	dt. 129,-	Shinobi 2	dt. 109,-
Look on	us. 119,-	50 Hz/60 Hz Adapter	45,-	Sonic	dt. 99,-
P.T.O.	us. 135,-	Demo 1 + II	25,-	CD Silpheed	us. 109,-
Wing Commander II	us. 119,-	Fatal Joypad	55,-	CD L. Enforcers (Kosmo)	us. 129,-

**NEU! SNES US-Konsole 399,- + 1 Spiel nach Wahl**

Nigel Mansell Mortal Kombat  
Aero the Acrobat Mario all Stars

Versand per NN zzgl. 8,- DM - F. Pflicht u. Th. Mauten - 79730 Murr  
☎ 0 77 631 54 98 oder 89 85 FAX 62 99  
Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 11.00 - 13.00 / 15.00 - 20.00 Uhr

# STORBECK

24 Std. Bestell-Service  
Anrufbeantworter

## VIDEOGAMES

NEU: Jetzt auch Ladengeschäft in HAMBURG

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr, Sa. 10-14.00 Uhr

MEGA DRIVE		SUPER NINTENDO	
Aladdin	119,90	Rocky Rodent	US. 124,90
NHL Hockey 94	119,90	Goof Troop	US. 134,90
Bill Walsh Football	119,90	Rock'n Roll Racing	US. 119,90
MIG 29	119,90	Streightfiter II	
Rocket Knight Adv.	109,90	Turbo Edition	DT. 149,90
Ultimate Soccer	109,90	Zombies	DT. 134,90
<b>GAME BOY™</b>		NFL Football	US. 129,90
Asterix	69,90	Mortal Kombat	DT. 144,90
Mortal Kombat	69,90	Clay Fighter	US. 139,90
King Of The Ring	75,90	Equinox	US. 134,90
Titus The Fox	69,90	Jurassic Park	US. 139,90
Mystic Quest	69,90	Super Bomberman	119,90
		7th Saga	US. 139,90

weitere Titel auf Anfrage

Mega Drive III ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, deutsch oder japanisch abgetippt. (US, D oder JP) Beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Illustrierungen handelt! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Lieferung per zzgl. 8,- Porto und Verpackung

**Tel. 040 - 570 25 20 22523 Hamburg**

# ELBGAUSTR. 28



## Special Moves Optionsmenü:

Wenn man im "Player VS. Player"-Modus im Handicap/Stage Select-Bildschirm ankommt, sollte man auf dem zweiten Pad den SF2-Code eingeben (siehe oben). Resultat: der Bildschirm scrollt nach rechts weiter, und ein Menü kommt zum Vorschein, in dem man die Spezialschläge der

ausgewählten Kämpfer an- und abschalten kann.

## Charakterprofile anschauen:

Auch hier gibt es wieder die Möglichkeit, sich die Profile der Reihe nach anzuschauen.

Einfach, sobald das erste Profil erscheint, L und R auf dem zweiten Pad gedrückt

halten. Mit Select geht es dann immer weiter, allerdings erst, nachdem jede Figur ihre kleine Bewegung gemacht hat.

Wer bei der Namenseingabe gleich auf End geht ("ED"), der bekommt statt ein paar Leerstellen "SF II" in die High-score-Liste eingetragen.

Zum Schluß noch ein ganz spezieller Action-Replay-Code (übrigens, wer die amerikanische Version und ein altes Replay hat, kann den Adapter einfach auf das Replay stecken!), der dafür sorgt, daß man das Spiel durchspielt, ohne auch nur einen Finger rühren zu müssen. Wer's nicht glaubt, sollte es ausprobieren: 7E07 30C0

## Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

## Pilot Wings (Super Nintendo)

Philipp Wiemann aus Wolfsburg ist ein begeisterter Hobby-pilot. Mit seinen Paßwörtern läuft jeder Propeller heiß:

Lizenz A= 985206  
Lizenz B= 394391  
Lizenz Silber= 520771  
Lizenz Gold= 108048  
Expert= 882943

Für die PAL-Version sieht das Ganze so aus (von Pascal Alves Pinto aus Karben):

Area 2: 985206  
Area 3: 394391

Area 4: 520771  
Area 5: 400718  
Area 6: 773224  
Area 7: 165411  
Area 8: 760357  
Helikopter 1: 108048  
Helikopter 2: 882943

## Bubsy (Mega Drive)

Pascal Christen aus Kloten (Schweiz) vermeidet mit seinen Paßwörtern unnötigen Katzenjammer:

1. Abschnitt: \_\_\_\_\_  
2. " : CKBGMN  
3. " : SCTWMN  
4. " : MKBRLN  
5. " : LBLNRD  
6. " : JMDKRK  
7. " : STGRTN  
8. " : SBBSHC  
9. " : DBKRRB  
10. " : MSFCTS  
11. " : KMGRBS  
12. " : SLJMBG  
13. " : TGRTVN  
14. " : CCLDSL  
15. " : BTCLMB  
16. " : STCJDH

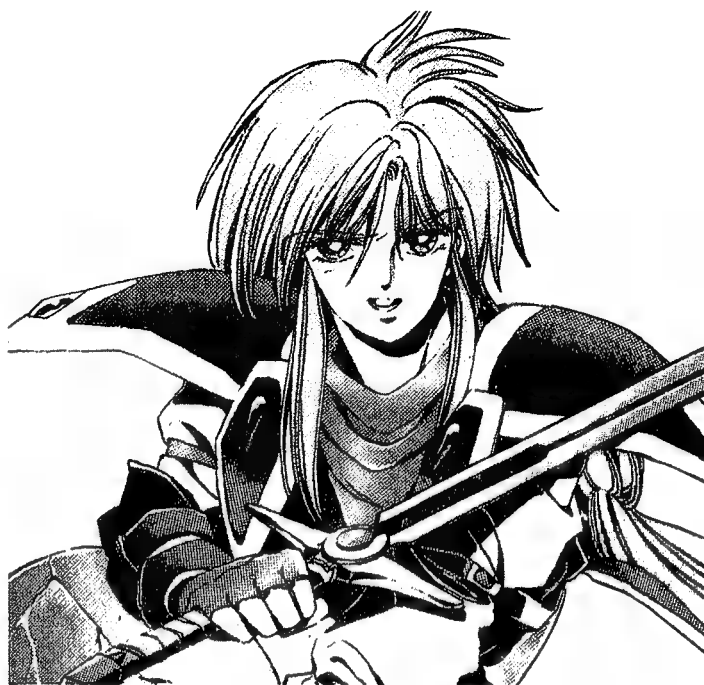
## Hit the Ice (Mega Drive)

Reinhard Schmidt erspielte mit eiskalten Fingern die Codes zur großen Puck-Schieberei:

Gegen die Blauen	1QQ3	5273.1
Pinkis	2A13	2002.6
Gelben	2R93	1031.5
Hellroten	3AH3	1130.5
Grünen	3RQ3	4567.0
Grauen	4B13	3516.7

## Startrek (Game Boy)

Mathias Marb aus Lauingen beamt Euch die Paßwörter für unendliche Weiten rüber:



## Goof Troop (Super Nintendo)

Mischa Hildebrand aus Bergkamen hat bewiesen, daß der tollpatschige Goofy gar nicht mal soo doof ist. Immerhin führte er ihn bis ans Ende der umfangreichen Rätselknackerei.

Stage 2:	Banane	roter Diamant	Kirsche	Banane	Kirsche
Stage 3:	Kirsche	roter Diamant	grüner Diamant	Kirsche	Banane
Stage 4:	roter Diamant	Kirsche	grüner Diamant	grüner Diamant	roter Diamant
Stage 5:	Banane	Kirsche	grüner Diamant	roter Diamant	Banane



Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Sa. 10.00 - 13.00 Uhr. Garantie: Bestellungen vor 17.00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt!

Vorbestellungen im voraus möglich. Versandkosten 7,-DM+NN-Gebühr. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 17,- DM Versandkosten. Ab 300,- DM Versandkostenfrei. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

# VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

## Händleranfragen erwünscht

### SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES dt. über 100 verschiedene Titel

Super NES	185,-
Super NES + Mario	285,-
60 Hz Konverter	44,-
SN PRO Pad	34,-
Honeybee Pad	37,-
JB-King	127,-
Asterix	127,-
Aladin	127,-
Bubsy	117,-
Bombberman	107,-
Crash Dummies	127,-
Cool Spot	137,-
Captain America	147,-
Dino City	97,-
Duffy Duck	137,-
Dracula	137,-
Fatal Fury	127,-
Flashback	137,-
Goof Troop	127,-
Lost Vikings	117,-
Lagoon (dt. Bildschirm.text)	137,-
Last Action Hero	117,-
Mortal Combat	137,-
Mario Allstars	87,-
Mystic Quest Legend	87,-
Megalomania	117,-
Nigel Mansell	137,-
Pocky n' Rocky	127,-
Player Manager	127,-
Plok	127,-
Robocop 3	117,-
Starwing	107,-
Streetfighter 2	87,-
Streetfighter 2 Turbo	137,-
Super Star Wars	127,-
Tiny Toons	117,-
T2 Arcade	127,-
Turtles Tournament	147,-
Trolls	127,-
Total Carnage	137,-
Utopia	137,-
WWF 2 Royal Rumble	127,-
Wing Commander	117,-
World Cup Soccer	127,-
World Heroes	137,-
We are back	127,-
Young Merlin	154,-
Zombies	137,-

### NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	699,-
Neo-Geo Gold + Spiel n. Wahl ab	1089,-
Joypad	107,-
Memory Card	57,-
Art of Fighting	369,-
Baseball Stars	147,-
Sengoku 2	369,-
Fatal Fury 2	369,-
Last Resort	309,-
Samurai Showdown	379,-
Super Side Kick	359,-
View Point	549,-
World Heroes 2	369,-

### SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES us. über 150 verschiedene Titel

Super NES us.	277,-
Super Scope	127,-
7.th Saga	137,-
Arcana us.	87,-
Airborne Ranger us.	124,-
Batman Returns us.	117,-
Bubsy us.	127,-
Bombberman us.	134,-
Cool Spot us.	127,-
Captain America	127,-
Desert Strike us.	107,-
Dungeon Master us.	134,-
Dracula us.	127,-
Dig/Spike Volleyball us.	117,-
Dragonball Z jp.	157,-
E.V.O. us.	137,-
Fatal Fury us.	117,-
First Samurai us.	127,-
Final Fantasy 2 us.	137,-
Final Fight 2 us.	137,-
Goof Troop us.	127,-
Gemfire us.	134,-
Humans us.	127,-
Ivan Stewart Super Offroad us.	127,-
Jurassic Park us.	127,-
Lost Vikings us.	127,-
Mario is Missing us.	124,-
Mechwarrior us.	124,-
Mansell's Worldchampion us.	134,-
Ninja Boy us.	107,-
Operation Logic Bomb us.	127,-
Prince of Persia jp.	87,-
Rocketeer us.	67,-
Run Saber us.	127,-
Rock&Roll Racing us.	127,-
Rocky Rodent us.	127,-
Redline F1	127,-
Shadow Run us.	127,-
Super Baseball 2020 us.	127,-
Super James Pond us.	127,-
Super Widget	127,-
Shanghai 2 us.	97,-
Street Fighter II Turbo us.	137,-
Toxic Crusaders us.	107,-
Troddlers us.	127,-
Tazmania us.	127,-
Terminator 2 us.	127,-
Twin Bee jp.	127,-
Utopia	134,-
Vegas Stakes us.	107,-
Wing Commander Secret Mission	127,-

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen!

## Wir haben es!

# 3DO - 1497,-

### Special Nice-Price

SUPER NINTENDO dt.

Prince of Persia	117,-
Super Aleste	117,-
Addams Family 2	104,-
Bob	97,-
Axelay	127,-
Royal Rumble	137,-
Battle Toads	117,-
NHLPA Hockey	127,-

SUPER NINTENDO us.

Yoshi's Cookie	97,-
Lagoon	77,-
Mario Allstars	107,-
Bob	97,-
Joe & Mac	77,-
Tuff E' Nuff	127,-

SUPER NINTENDO jap.

Dead Dance	87,-
Rocky n' Pocky	87,-
World Heroes	137,-
Back to the Future 2	97,-
Rushing Beat 2	87,-

SEGA MEGA DRIVE

Ultimate Soccer	117,-
PGA Tour Golf 2	104,-
F22 Interceptor	84,-
Gunstar Heroes	107,-
Bubsy	107,-
Dungeons & Dragons	69,-
Superman	104,-
X-Men	87,-
Agassi Tennis	97,-
PTO	127,-

SEGA

INXS	87,-
Final Fight	87,-
Robo Aleste	107,-
Jaguar XJ 220	87,-
Prince of Persia	87,-
Sherlock Holmes	117,-
Batman Returns	107,-

### Game Boy

Super Mario 2	57,-
Mystic Quest	57,-
Mortal Kombat	64,-
Goal	57,-
Hook	47,-
Muhammed Ali Boxing	57,-
R-Type	29,-
F1-Racing	29,-
Magnetic Soccer	29,-

Tel.: 0841/32386

0841/32388

0841/480580

0841/480480

0841/32091

08106/23899

Fax.: 0841/17580

0841/46794

VISION 85016 Ingolstadt Postfach 210151 Geschäftsführer: Bernd Fischer



## Zweite Götterdämmerung

# Populous 2

**W**er von Euch hat nicht schon einmal davon geträumt, selbst ein bißchen Schöpfung zu spielen? In der Fortsetzung *Populous 2* schlüpft Ihr wieder in die Rolle eines machthungrigen Monarchen und heizt den feindlichen Siedlern mit Naturkatastrophen mächtig ein. Vom Prinzip her bleibt in der Fortsetzung alles beim alten. Zunächst tummeln sich nur ein paar verlorene Männlein und Weiblein im scrollbaren Wald- und Wiesenpanorama. Per Joypad laßt Ihr die göttlichen Muskeln spielen. Durch einfaches Anklicken wachsen erdige Hügel aus den Fluten des Meeres. Auf dem so gewonnenen Bauland errichten die Untertanen je nach Platz kleine wacklige Bretterbuden oder

pompöse Paläste. Mehr Wohnraum und größere Behausungen spornen das Völkchen zu zügelloser Vermehrung an. Je mehr der Minisprites einem dienen, umso mehr Energie

steht für Anschläge auf den bitterbösen Computergegner parat. Das zahlenmäßige Verhältnis zum Gegner seht Ihr an einem mehr oder weniger gefüllten Amphitheater. Vor jedem Level zeigt eine Übersicht, welche Unbill zur Bekämpfung der rotgeschürzten Widersacher möglich ist. Aus den insgesamt 30 Desastern zaubert man über ein Untermenü am Bildrand necki-

sche Kleinigkeiten wie Springfluten, Vulkanausbrüche oder Wirbelstürme aus dem Hut. Auf Wunsch versumpfen die Hütten des Nebenbuhlers in tiefem Schlamm oder verglühn im Feuerregen. Kein Wunder, daß die Konsole zum Gegenangriff bläst und selbst fleißig Schicksalsschläge aussendet. Zur besseren Verteidigung habt Ihr eine Geheimwaffe in der Hinterhand: Wird der papale Magnet aktiviert, pilgern die Massen zu diesem Kultobjekt und verschmelzen zu einem Superhelden, der so lange brandschatzend durch Feindesland zieht, bis ihm die Puste ausgeht. Sechs solcher Raubritter dürfen Ihr Glück versuchen, von der feurigen Amazonen bis zum griechischen Halbgott ist je nach Level für jeden Geschmack etwas dabei. Reicht Eure Energie und die Bevölkerungszahl, löst Ihr das Armageddon, die alles entscheidende Schlacht aus. Der Sieg führt zum nächsten Level.



Antreten zum Endkampf: Die Heroen entscheiden über Sieg oder Tod

# ZAPP

G.A.M.E.S

ROCHUSSTRASSE 11  
55116 MAINZ  
Tel. 0 61 31/23 04 92  
Fax 0 61 31/23 04 93

# ZAPP

G.A.M.E.S

WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

### SUPER NES:

MECHWARRIOR DT.	149,-
ART OF FIGHTING	149,-
AIR DRIVER	139,-
COOL SPOT	139,-
MYSTIC QUEST DT.	109,-
BOMBERMAN	
inkl. Adop. US	159,-
BOMBERMAN III	129,-
TRODDERS	129,-
DRACULA	139,-
ZOMBIES	139,-
JURASSIC PARK	139,-
STRIKER	129,-
BRET HALL	139,-
NBA JAM	149,-
TURTLES TOURNAMENT	159,-
CLAY FIGHTER	149,-
SUPER EMPIRE	149,-
YOUNG MERLIN	149,-
EQUINOX	149,-
ACTRAISER 2	149,-
PALADINS QUEST	149,-
EVOLUTION	149,-
SEVENTH SAGA	149,-

FINAL FANTASY ADVENTURE 2:	
THE SECRET OF MANA	149,-
UTOPIA	139,-
STREETFIGHTER TURBO	99,-
TECNO NBA	79,-
STARWING	79,-
MARIO ALL STARS	79,-
STRIKER	89,-
MORTAL KOMBAT	89,-
ROYAL RUMBLE	89,-
TINY TOONS	69,-
MARIO IS MISSING	69,-
SHADOWRUN	89,-
KO BOXING	69,-
PROBOTECTOR	69,-
SPACE MEGAFORCE	69,-
NCAA BASKETBALL	69,-
MAGICAL QUEST	69,-
MARIO KART	69,-
WING COMMANDER	69,-
AXELAY	69,-
STAR WARS	69,-
RUSHING BEAT 2	69,-
ADDAMS FAMILY 2	69,-
HARLEY HUMONGOUS	59,-

SUPER R-TYPE	59,-
CASTLEVANIA	59,-
STREETFIGHTER	59,-
WRESTLEMANIA	59,-
ZELDA	59,-
TURTLES	49,-
F-ZERO	49,-
TITEL AB	49,-
<b>HARDWARE:</b>	
SUPER NES O. SPIEL PAL	199,-
SUPER NES O. SPIEL RGB	279,-
160 HZ ADAPTER	49,-
<b>MEGA DRIVE:</b>	
ROYAL RUMBLE	139,-
ALADDIN	129,-
SON OF CHUCK ROCK	119,-
F 1 GRAND PRIX	129,-
FIFA SOCCER	119,-
JOHN MADDEN III	119,-
STREETFIGHTER	149,-
ETERNAL CHAMPIONS	149,-
LANDSTALKER	149,-
P.T.O.	129,-

SPATTERHOUSE	139,-
JUNGLE STRIKE	79,-
SHINING FORCE	79,-
FLASHBACK	79,-
MORTAL KOMBAT	79,-
ALADDIN	79,-
ROCKET KNIGHT	69,-
WRESTLEMANIA	69,-
NHLPA 93	69,-
DINOSAURS FOR HARE US	69,-
TITEL AB	29,-
<b>HARDWARE:</b>	
MEGA DRIVE 2	
inkl. ALADDIN	299,-
MEGA DRIVE III	
inkl. 3 SPIELE	279,-
MEGA DRIVE 2 solo	209,-
SEGA CD ROM inkl. SPIEL	599,-
6 BUTTON PAD	49,-
8 BUTTON ASCII STICK	129,-
<b>SEGA CD: US</b>	
THUNDERHAWK	129,-
SILPHEED	129,-

DRACULA	129,-
SONIC CD	129,-
LUNAR SILVER STAR	139,-
U.V.M.	
<b>NEO GEO:</b>	
ALPHA MISSION	189,-
TOP PLAYERS GOLF	189,-
CROSSED SWORD	189,-
SOCCER BRAWL	199,-
U.V.M.	
<b>SEGA CD DT.:</b>	
ALLE DEUTSCHE SOFTWARE	
LIEFERBAR. AUCH NIGHTTRAP!!	
<b>TURBO DUAL:</b>	
DUO inkl. 7 SPIELE	
III JAPAN KOMPATIBEL	649,-
TURBO EXPRESS	459,-
SILPHEED	149,-
CASTLEVANIA	139,-
MARTIAL CHAMPION	139,-
SUPER DARIUS 2	139,-
YS 4 JAP.	139,-
u.v.m.	

<b>NEO GEO:</b>	
GOLD PACK PAL	
oder RGB	1099,-
GOLD PACK	
NEUESTE SPIELE	1199,-
FATAL FURY	
CHAMPION Ed.	399,-
<b>3DO:</b>	
GRUNDGERÄT	
ANSCHLUSSFERTIG	
FÜR MULTINORM TV	1699,-
GRUNDGERÄT RGB	1799,-
MAD DOG MCCREE	129,-
TOTAL ECLIPSE	129,-
<b>AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN</b>	
<b>BITTE ERFRAGEN.</b>	
<b>NATÜRLICH FÜHREN WIR ALS</b>	
<b>VIDEO SPIELE-HÄNDLER, DER</b>	
<b>ZUERST MANGAVIDEOS INS</b>	
<b>PROGRAMM NAHM, DIE</b>	
<b>VOLLSTÄNDIGE PALETTE ALLER</b>	
<b>FILME!</b>	

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, dann sagen wir das auch.





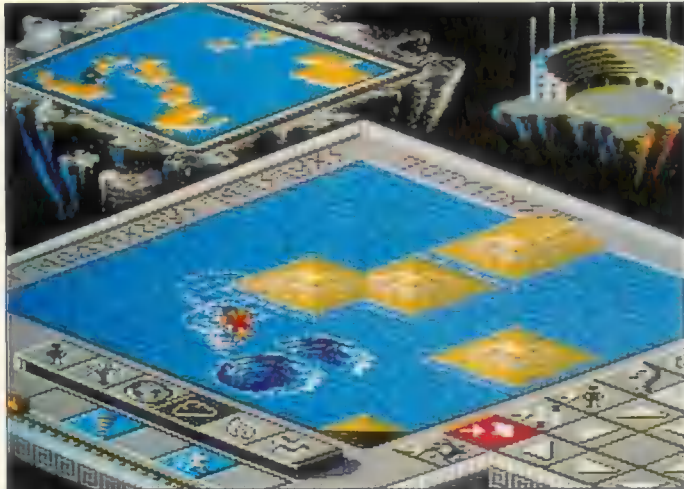
## Meine Meinung: super

Auch wenn das göttlich geniale Spielprinzip schon mehrere Jährchen auf dem Buckel hat, bereitet es mir doch immer noch diabolischen Spaß, den Stamm der Konsole ins sichere Verderben zu treiben. Gra-

fisch legt *Populous 2* gegenüber dem Vorgänger eins drauf: Vier Landschaftstypen und die hübsch animierten Untertanen beiderlei Geschlechts sind schon eine Augenweide. Doch die Fortschritte stecken eher im Detail. Dank der satten Katastrophenauswahl und den unterschiedlichen Superhel-



1000 Levels umfaßt die vorchristliche Welt. Für ausgedehnten Spielspaß ist also gesorgt.



Das arme Schwein: Der Wirbelsturm schwächt den Feind

den führen die irrwitzigsten Taktiken zum Sieg. Unfehlbar ist aber auch dieses Prachtmodul nicht: *Populous 2* ruft nach einer Maus, die Joypad-Steuerung ist nicht gerade die Erfüllung. Als Entschädigung strotzen die 1000 Levels nur so vor frischen Ideen, gemeinen Gags und fiesen Feinden. Wer vor einer gehörigen Portion Strategie nicht zurechtshreckt, muß sofort zugreifen, alle anderen auf jeden Fall einmal mit Desastern experimentieren. **jb**

Spieletyp: **Strategiespiel**

Hersteller: **Imagineer**

Testversion von: **Imagineer**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Paßwörter, deutsche Bildschirmtexte**

Schwierigkeitsgrad: **2 bis 4**

Preis: **ca. 120 Mark**

**69%**

**Grafik**

**64%**

**Musik**

**50%**

**Soundeffekte**

**SPIEL-SPASS: 83%**

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO



## HIGH SCORE GAMES

### SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive II	dt	199,-
Mega Drive II m. Alad.	dt	299,-
CD Rom m. Road Ave.	dt	579,-
CD Rom o. Spiel	dt	499,-
Japan Adapter		29,-
NTSC-Converter		39,-
6-Button Pad		39,-
6-Button Pad Dauerfeuer		49,-
4-Spieler Adapter		59,-
RGB-Kabel MD2		35,-
Grundg.-Umbau 50 Hz/60 Hz		30,-
CDX Converter	us/jp/dt	109,-
Batman CD	dt	109,-
Final Fight CD	dt	99,-
Robo Aleste CD	dt	109,-
Thunderhawk CD	dt	119,-
Terminator CD	us	109,-
Silphed CD	us	109,-
Sonic CD	dt	99,-
Aero the Acrobat	us	109,-
Aladdin	dt	119,-
Asterix	dt	119,-
Bubsy	dt	109,-
Chuck Rock 2	dt	109,-
Cool Spot	dt	119,-
Dashin Desperados	us	109,-
F-1 Grand Prix	dt	119,-
F-15 Strike Eagle 2	dt	109,-
Gauntlet 4 (4 Spieler)	us	109,-
Gunstar Heroes	dt	109,-
Hardball 3	us	119,-
Haunting	us	109,-
Hook	us	99,-
Jungle Strike	dt	119,-

### SEGA MEGA DRIVE

Jurassic Park	dt	119,-
Landstalker	us	129,-
MC Donald's Treas.	jp	79,-
Mortal Kombat	us	119,-
NHL' 94	dt	119,-
Ottifants	dt	119,-
Populous 2 (Maus)	dt	109,-
Pacific Theater of Op.	us	129,-
Ranger-X	us	109,-
Rolling Thunder 3	us	119,-
Rocket Knight Adv.	dt	99,-
Street Fighter 2 CE	jp	119,-
Shinobi 3	dt	119,-
Simpsons Nightmare	us	99,-
Spiderman X-Men	us	99,-
Sonic Spinball	dt	119,-
Shining Force	us/dt	129/139,-
Splatterhouse 3	us	119,-
Strider 2	dt	79,-
Ultimate Soccer	dt	109,-
Warsong		79,-

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München

Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377

Kurwicksstr.2 26122 Oldenburg Fußgängerzone

Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

### GAME GEAR

Aleste 2	jp	69,-
Asterix 2	dt	79,-
Chuck Rock 2	dt	79,-
Cool Spot	dt	79,-
F-1	dt	79,-
Jurassic Park	dt	79,-
Mortal Kombat	dt	79,-
Ottifants	dt	79,-
Road Runner	dt	79,-
Sonic Chaos	dt	79,-
Streets of Rage 2	dt	79,-
Star Wars	dt	79,-
Wimbledon Tennis	dt	39,-
World Cup Soccer	dt	69,-

### SUPER NES

Pop'n Twin Bee	dt	129,-
Prime Goal	jp	99,-
Rock'n Roll Racing	us	129,-
Run Saber	us	119,-
Secret of Mana	us	139,-
Sengoku	jp	119,-
Shadow Run	us	139,-
Skyblazer	us	129,-
Starwing	dt	129,-
Street Fighter 2 Turbo	dt	149,-
Striker	dt	129,-
Super Off Road Baja	us	99,-
Super Turricon	us	119,-
The Journey Home	us	129,-
The 7th Saga	us	139,-
Turtles Tourn. Fighter	dt	129,-
Troddlers	us	109,-
Wing Comm. S. Miss.	us	119,-
World Heroes	us	139,-
Zombies	dt	119,-



## HIGH SCORE GAMES

### SUPER NES

Super NES	us	249,-
Super NES dt ohne Spiel		199,-
Universaladapter 50/60 Hz		49,-
4-Spieler Adapter		79,-
Top Fighter Stick	dt	119,-
Action Replay Pro	dt	109,-
Actraiser 2	us	139,-
Air Diver	jp	99,-
Aladdin	dt	129,-
Arcus Odyssey	us	129,-
Art of Fighting	jp	159,-
Asterix	dt	129,-
Battletoads	dt	129,-
Bomberman + Adapt.	us	139,-
Bubsy	dt	129,-
Cool Spot	us	129,-
Equinox	us	139,-
EVO	us	139,-
F-1 Grand Prix	us	129,-
Final Fight 2	us	129,-
Flashback	us	129,-
F-Zero	dt	49,-
GP-1	us	129,-
Crash Dummies	us	129,-
Darius Force	jp	119,-
Jurassic Park	us	129,-
Logic Bomb	us	129,-
Lost Vikings	dt	129,-
Mario Kart	dt	79,-
Mechwarrior	us	129,-
Mortal Kombat	us	109,-
Mario Allstars	dt	99,-
Mystic Quest	dt	99,-
NBA Showdown	us	129,-





Das Monster sieht aus wie meine Schwiegermutter. Augen zu und draufhauen!

**Saga** ist langweilig. In Lemele bekommt Ihr einige Hinweise auf die erste Stadt, die Ihr besuchen solltet. Auf dem Weg dorthin besiegt Ihr einige Monster. Dort angekommen, gibt Euch jemand den nächsten Hinweis. Und so weiter und so weiter. Es gibt keinerlei Rätsel zu lösen, keine Puzzles zum Tüfteln oder ähnliches. Alle paar Sekunden prügelt Ihr Euch mit einer Monstergruppe, was längere Reisen zur Tortur macht. Ab und zu findet Ihr sogar einen Dungeon, doch leider geht die Langeweile auch da weiter. Außer mehr Gegnern und ein paar Kisten gibt's auch in den Verliesen nichts Neues. Einige der Monster im Verlauf des Spiels sind außerdem so schwer zu besiegen, daß jegliche Motivation schnell schwindet. Die Musik ist recht ordentlich, jede Stadt hat Ihr eigenes Musikstück. **Soulblazer** und **Actraiser** von Enix gehören zu meinen Lieblingsspielen, deshalb ist **Seventh Saga** eine herbe Enttäuschung. **rz**

Siebenschläfer

## The Seventh Saga

us statt. Wie bei Rollenspielen üblich, werden alle Gefechte strategisch ausgetragen. Ihr gebt Euren Charakteren Anweisungen und begutachtet deren Ausführung. Besiegte Monster hinterlassen Gold, Erfahrungspunkte und manchmal auch andere Gegenstände. Im Verlauf des Spiels schließen sich Euch andere Abenteurer an und Ihr übernehmt deren Steuerung.



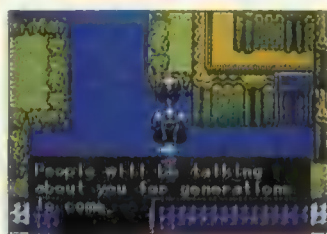
Meine Meinung: geht so

Siebenmal werdet Ihr einschlafen, bis Ihr dieses Spiel gelöst habt. **Seventh**

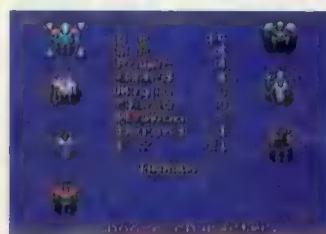
**S**ieben Runen sind versteckt auf dem fernen Planeten Ticondera. Sieben tapfere Kämpfer begeben sich auf die Suche nach den Runen, denn wer sie besitzt, übernimmt die Herrschaft über den gesamten Planeten.

Zu Beginn des Spiels dürft Ihr Euch einen der Helden aussuchen. Jeder Charakter hat Stärken und Schwächen, Krieger beherrschen nur wenige Zaubersprüche, während Magier beim Schwertkampf ihre Probleme haben. Euer Abenteuer beginnt in Eurer Heimatstadt Lemele. In verschiedenen Shops gibt's Waffen, Rüstung und andere Gegenstände zu kaufen. In jeder Stadt befindet sich auch ein Gasthaus, in dem Ihr Euren Spielstand abspeichern und die müden Kämpfer aufpäppeln könnt. In Gesprächen mit den Bewohnern von Lemele erhaltet Ihr die ersten Hinweise, wohin

Ihr zuerst reisen solltet. Sobald Ihr eine Stadt verläßt, wechselt die Bildansicht in die Vogelperspektive. Eine Kristallkugel im linken oberen Bildschirmfeld zeigt Euch Eure nähere Umgebung mit allen Monstern, Städten und sonstigen Besonderheiten. Kämpfe finden im 3-D-Mo-



Die Bewohner der meisten Städte sind stets zu einem Schwätzchen bereit. Die Kneipe ist ein guter Platz für Ratsch und Tratsch.



Spieltyp: Rollenspiel

Hersteller: Enix

Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1

Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7

Preis: ca. 140 Mark

66%

Grafik

62%

Musik

59%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **57%**





EXKLUSIV BEI



LIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL

DAS ACTION-ABENTEUER DER EXTRAKLASSE!

„... Rocky & Rocky ist grafisch die ministe Augen-  
welde...“

„Rocky & Rocky hat einen nicht zu unterschätz-  
enden  
Buchfaktor...“

„Das hier ist eine klare Kaufempfehlung...!“

AMIGA UND MEGA FUN MAGAZIN

„Game of the month“

RENT Gaming (MAY 1993)

2-SPIELER  
SIMULTAN  
AKTION



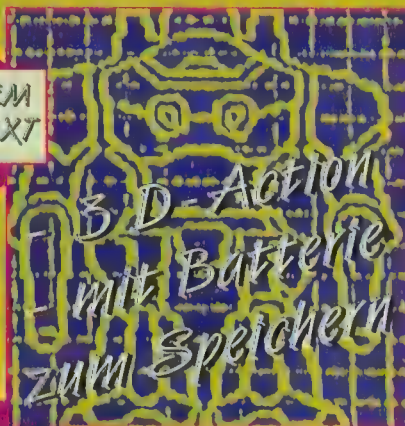
SUPER NINTENDO



DAS SPIEL ZUM BATTLETECH-KULT



MIT DEUTSCHEM  
BILDSCHIRMTEXT



Fordern Sie auch unseren exklusiven Zubehör-Katalog an!  
Ab November erhältlich - überall wo es Videospiele gibt.

FLASHPOINT  
Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80  
23845 Oering  
Telefon 0 45 35/22 22  
Fax 0 45 35/22 24

BattleTech, Battletech, Mech and Mechwarrior are trademarks of FASA  
Entertainment System. Nes and The Seats are trademarks of Nintendo of America Inc. 1992  
inc. 1992 1992 Vicor Musical Industries Inc. Rocky is a trademark of Natsume  
inc. Natsume is a registered trademark of Natsume Inc. 1993 Natsume Inc. Game





Wie üblich, kommt der Zwei-Spieler-Modus am besten



Meine Meinung:  
**gut**

Die Steuerung ist im Vergleich zu anderen Rennspielen recht knifflig ausgefallen. Dummerweise liegt die oft benutzte "Runterschalt"-Taste auch noch auf der Steuerkreuzseite des Joypads. Eine frei wählbare Joypad-Belegung war zwar bei Ubi Soft im Gespräch, wurde jedoch nicht realisiert. Die Gegner ruckeln gar fürchterlich. Selten ist auszumachen, wie nah der vorausfahrende Wagen ist. Seid Ihr in einem Augenblick noch eine ganze Fahrzeuglänge hinter'm Vordermann, brummt Ihr ihm in der nächsten Phase schon hinten drauf. Was nützt die geniale Idee mit dem Windschatten, wenn man in den seltensten Fällen nah genug ran kommt? Mit freier Joypad-Belegung und etwas mehr Mühe bei den Feinden hätte *F1 Pole Position* mit den tollen Einstellmöglichkeiten und der gelungenen Realitätsnähe ein echter Hit werden können. *jb*

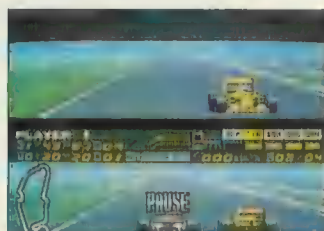
Windschattenboxen

## F1 Pole Position

Beim Gerangel um die Führung im Rennspielgeschäft hat sich auch Ubi Soft nicht lumpen lassen und die teure Formel-eins-Lizenz an Land gezogen. Von der Machart her reiht sich *F1 Pole Position* in die Schlange der 3-D-Rennspiele ein. Ihr fahrt auf der unteren Bildschirmhälfte, während der obere Teil für den zweiten Spieler oder den Rückspiegel reserviert ist. Eine Simulation (und als solche ist das Spiel angelegt) kommt natürlich nicht ohne Menüs und Statistiken aus. Bevor Ihr an den Start geht, gibt's noch viel zu tun. Zuerst entscheidet Ihr Euch für die Rennstrecke und die dort vorherrschenden Wetterbedingungen. Danach sucht Ihr Euch einen Rennwagen aus, besucht die Werkstatt. Lenkung, Schaltung, Getriebe, Reifen, Federung, Spoiler und sogar die Arbeitsweise des Boxen-Teams stellt Ihr

dort ein. Eure persönliche Konfiguration speichert Ihr auf Wunsch per Batterie ab. Im Rennen wird die Streckenübersicht und Eure Position in einer Bildschirmecke eingeblendet. Einzigartig bei *F1 Pole Position* ist die Windschattenanzeige: Ein Lämpchen leuchtet auf, wenn Ihr

Euch im Lee eines Gegners befindet. Durch "Heransaugen" habt Ihr eine bessere Beschleunigung und könnt am Gegner vorbeiziehen. Durch Crashes, Ausrutscher oder starken Gebrauch nutzen sich Teile des Boliden ab. Für jedes Element habt Ihr einen kleinen Zustandsbalken, der den Verschleiß anzeigt. Bei mittlerer Beschädigung verfärbt sich die Anzeige gelb, nimmt der Schaden bedenkliche Ausmaße an, schlägt sie auf Rot um. Dann ist's Zeit für einen Boxenstopp. Nach dem Rennen werden die Informationen über Platzierung im Klassement, Durchschnittsgeschwindigkeit und Bestzeiten gezeigt.



*F1 Pole Position* steckt voller guter Ideen und enthält umfassende Einstellmöglichkeiten, die Spielbarkeit hätte besser sein können

Spieltyp: Rennspiel

Hersteller: Ubi Soft

Testversion von: Ubi Soft

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8

Preis: ca. 130 Mark

68%

Grafik

69%

Musik

73%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **70%**



# Spiele...

## ...erster Klasse

**Quickjoy**

Raffinierte Joypads für erhöhten Spielgenuß.

**SV 334 SN PRO PAD**  
für SUPER NINTENDO  
Total aktuelles Design für  
das völlig neue Spielgefühl

Für MEGADRIIVE und  
Art. Nr. SV 434  
S/N PRO PAD



**SV 337 PRONEO II**

Programmierbares Top-JoyPad  
für SUPER NINTENDO mit LCD Display.  
Spendi-Action-Szenen werden über  
eine einzige Taste abgerufen.  
Endlich gibt es die  
Möglichkeit, selbst  
den härtesten Gegner  
müde zu machen.

Für MEGADRIIVE  
Art. Nr. SV 437  
S/N PRONEO II

**SV 900 HANDY  
POWER KIT**

Ladegerät und Transformator  
mit Ladeschaltfläche  
für GAME BOY und  
GAME GEAR.  
Ladentakt nur  
90 Minuten!  
Spielzeit: 14 Std. bei  
Game Boy und 2 Std.  
bei Game Gear.



Einzigartiges Modell, wie es Nintendo  
und Sega gibt. In allen guten  
Warenhäusern, Versandhäusern,  
Fachgeschäften und Fachmärkten  
wie auch bei: CFS Frank Heide, Köln.  
Handygeschäften nach  
Vorname und Nachnamen.

**Joyplus**

Phantasievolles,  
perfektes Zubehör  
für Ihren Game Boy,  
SNES, Game Gear,  
Mega Drive.



"All in One"

**SV 907 HANDY BOY**

Das tolle Komplett-Zubehör-Set  
für den GAME BOY:  
Träger, Licht, Sound,  
Joystick und Firebutton.

JÖLLENBECK GMBH - FAR EAST IMPORT - EXPORT - 27404 WEERTZEN - Tel.: 04287/1251 - Fax: 04287/607

ABC Import & Export AG - Bismarckstr. 40 - D-10475 Berlin  
Tel. 030/7852950 - Fax 030/7851222

ABC Marketing & Vertriebs GmbH

Industriestraße 10a - D-4807 Feldkirch  
Tel. 05524/1676 - Fax 05524/1674

SUPER NINTENDO, Game Boy und Game Gear sind geschützte Warenzeichen von Nintendo. Sega Mega Drive und Game Gear sind geschützte Warenzeichen von Sega.





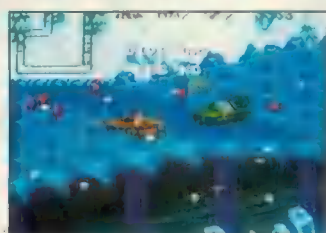
Stromgitarrenrennen

## Rock'n'Roll Racing

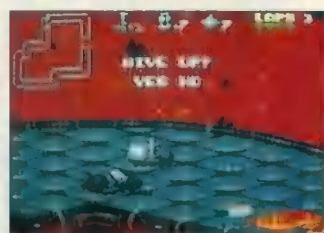
Der neuste R.C. Pro AM-Clone kommt aus dem Hause Interplay. Bei *Rock n' Roll Racing* seht Ihr die Strecken von schräg oben. Die Lenkung funktioniert nach dem bekannten Fernsteuerprinzip: Führt Euer Fahrzeug auf Euch zu, ist die Steuerung umgedreht. Grafik und Sound sind den Fähigkeiten des Super Nintendos angepaßt. Die Fahrzeuge und Strecken sind schön bunt und aufwendig gestaltet, musikalisch gibt's die bekanntesten Rockthemen der 70er in authentischer Instrumentierung. Tracks wie "Born to be wild", "Paranoia" oder "Peter Gunn" liefern die richtige Stimmung. Auf der Rennstrecke sammelt Ihr Reparatur-Kits und Geld auf – die hübsch-blauen Minen umfährt Ihr lieber großräumig. Zwischen den Rennen setzt Ihr Geld in Tuningteile und Bewaffnung um. Mit Raketen beschießt

Ihr Schutte vor Euch, mit abgelegten Minen haltet Ihr Euch Verfolger vom Hals. Auch Eure Gegner (drei an der Zahl) machen gern vom großen Kaliber Gebrauch. Je nach Ausrüstung, steckt Ihr zwar ein paar Treffer weg, ist die Panzerung aufgebraucht, reicht ein Schubser für

die Explosion Eures Renners. Das bedeutet Zeitverlust und entscheidet oft das ganze Rennen. Das Klassement sieht zwei Divisionen vor, in denen Ihr Euch durch Siegespunkte hocharbeitet. Habt Ihr die zwei Saisons erfolgreich bestanden, reist Ihr in einer netten Zwischensequenz zum nächsten Planeten mit fieseren Gegnern. Auf jedem dritten Planeten gibt's ein neues Fahrzeug mit besseren Eigenschaften zu kaufen. Im Effektmenü schaltet Ihr auf Wunsch die Musik, die Soundeffekte und den Moderator ab. Per Paßwort steigt Ihr nach einer Spielpause wieder am Anfang der letzten Division ein.



**Aufrüstung ist alles: Die Siegesprämien setzt Ihr in Tuning-Teile um. Nur so habt Ihr auf den sechs Planeten eine Chance.**



Mit Rock über den Rundkurs:  
Auch zu zweit macht  
Rock'n'Roll Racing Spaß



Meine Meinung:  
**super**

*Rock n' Roll Racing* ist die optisch und akustisch ansprechendste R.C. Pro Am-Variante. Mit den genialen E-Gitarren-Sounds, den fiesen Gegnerpersönlichkeiten und der endzeitmäßigen Grafik, wird das Ambiente des Rennens der Zukunft gekonnt vermittelt. Der "Rookie"-Modus bietet noch reichlich Möglichkeit zum trainieren, während Ihr in den Spielstufen "Veteran" und "Warrior" reichlich hart 'rangenommen werdet. Für R.C. ("Remote Control" = Fernsteuerung)-Einsteiger ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig, mit etwas Übung lassen sich die Flitzer aber hervorragend steuern. Der Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen hat allerdings etwas unter dem verkleinerten Bildausschnitt zu leiden. Für Freunde der R.C. Pro Am-Szene ist *Rock n' Roll Racing* unbedingt zu empfehlen. Einsteiger sollten erst mal den Veteran-Modus probespielen. **jb**

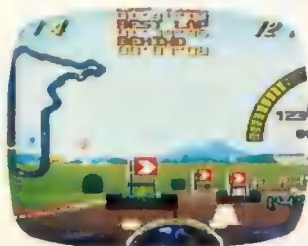
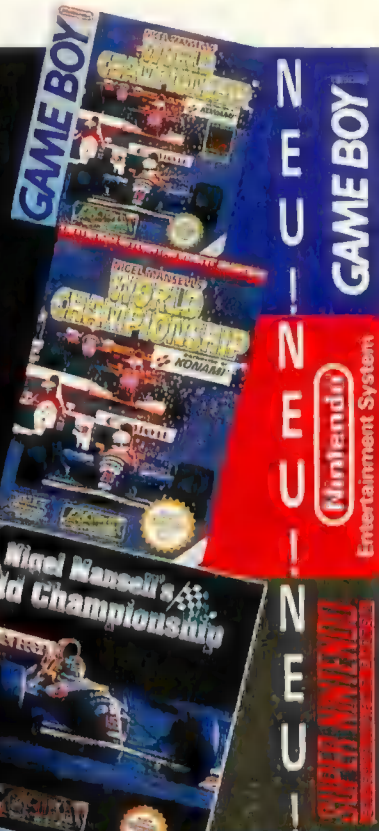
Spieltyp: Action-Rennspiel

Hersteller: Interplay  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Paßwort,  
3 Schwierigkeitsgrade  
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9  
Preis: ca. 120 Mark

72%  
Grafik  
84%  
Musik  
72%  
Soundeffekte  
SPIEL-  
SPASS: **81%**



# Nigel Mansell's World Championship



## Neu! Nigel Mansell's World Championship

Das ist die heißeste Autorenn-Simulation auf  
16 Original-Kursen.

Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A.  
(Formula One Construction Association) haben ihre  
Rennsporterfahrung in diesen Videogame-Knaller der  
Spitzenklasse eingebracht. Vom Fahrertraining,  
Reifenwechsel, Getriebewahl und...und...alles realistisch  
genau.

Du bist am Steuer eines Top-Boliden. Auf einer  
Original-Rennstrecke von Hockenheim bis Monaco.

Fahrertraining mit dem Weltmeister: Nigel Mansell  
persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt  
er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst.  
Gib Fullspeed und bremse ab, bevor Du abhebst. Start frei  
Im Game Boy mit Passwort-System, NES oder Super NES.

Megafun 6/93 schreibt:

"...ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ...zu rütteln. ...Auch die  
vielen verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen  
zur tollen Rennatmosphäre bei."



Screens: Super Nintendo Entertainment System

DISTRIBUTED BY  
**KONAMI**

GREMLIN-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo. Prospekte beim Handel oder direkt bei  
KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77  
Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of  
Konami Co., Ltd. Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright by Gremlin Graphics Software Limited 1993.



Feinarbeit

## Major Title Golf

Mit ihrem ersten Sportspiel wagen sich die Leuten von Irem gleich an eine der kniffligeren Disziplinen. *Major Title Golf* ist eine reinrassige Golfsimulation mit umfangreichen Einstellmöglichkeiten. Aus einem Spielerquartett mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen sucht Ihr Euch den passenden Spieler aus. Ein abschlagsstarker "Power Hitter", ein gediegener Allroundspieler, ein Golfmädels mit guter Technik und ein trickreicher Balkünstler stehen zur Wahl. Danach geht's gleich auf den Fairway zum Abschlag. Ihr entscheidet Euch für

Schläger, Stand, Richtung sowie Abschlagsstärke und versucht, den pendelnden Treffpunktballen genau auf dem Mittelpunkt zu erwischen. Nebenher berücksichtigt Ihr Wind, Wassergräben und Bäume. Den Flug des Balles verfolgt Ihr in Vogelperspektive. Nach geglücktem Schlag und weiteren Annäherungsversuchen landet Ihr auf dem Grün. Die Hauptansicht schaltet hier in die Vogelperspektive um, die Erhebungen sind durch Schattierung auszumachen. Wer längere Turniere spielen möchte, braucht Geduld. Eine Batterie oder ein Paßwort wurde leider vergessen.



*Major Title Golf ist Irem's leidlicher Einstiegsversuch ins Sportspielgenre*



Meine Meinung:  
geht so

Das größte Ärgernis ist das Putten. Mal davon abgesehen, daß der Computergegner immer beim ersten Mal trifft, ist das Finden der genauen Richtung und Schlagstärke reine Glückssache. Gegen menschliche Mitspieler macht's durch das gleichmäßig verteilte Handicap noch am meisten Spaß. Bleibt lieber bei der PGA Tour.

**Spieltyp:** Golf-Simulation

**Hersteller:** Irem

**Testversion von:** Irem

**Anzahl der Spieler:** 1 bis 4

**Features:** -

**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 6

**Preis:** ca. 120 Mark

**63%**

**Grafik**

**30%**

**Musik**

**26%**

**Soundeffekte**

**SPIEL-SPASS:** **58%**

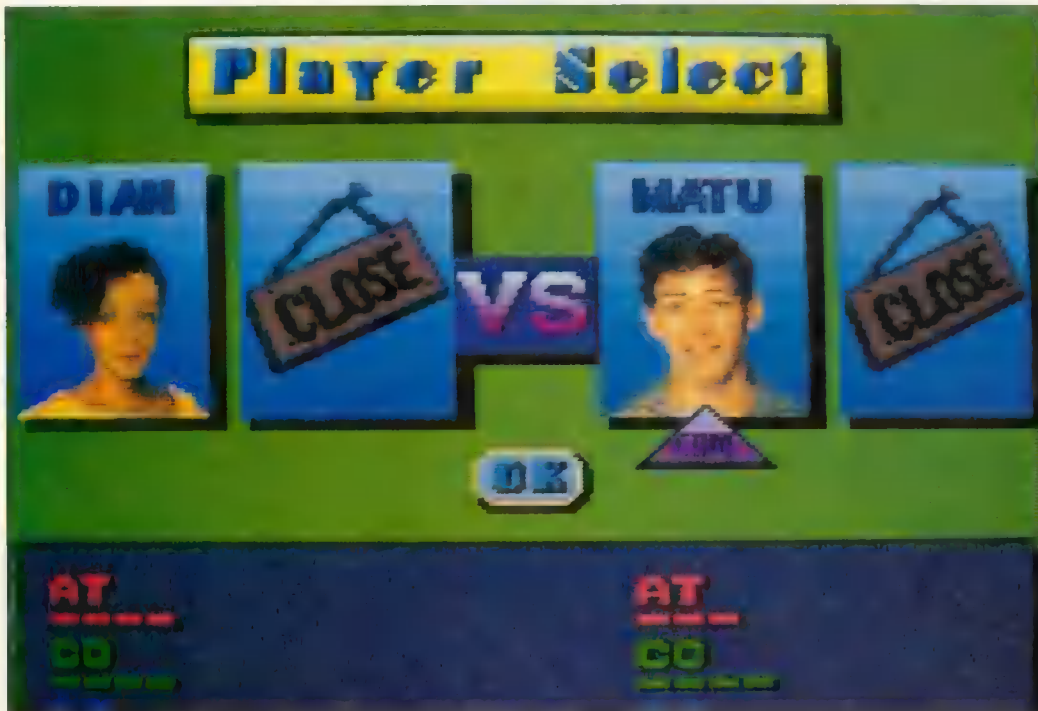


Redaktionswertung

**Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62**  
**Ladenverkauf · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787**

SUPER NES			GAMEBOY			MEGA DRIVE		
Act Raiser	dt 114,00	off	Alien 3	dt 59,00	Aladdin	dt 109,00	Sonic 2	dt 69,00
Ad. Family 2	dt 109,00		Asterix	dt 63,00	Alien 3	dt 84,00	Splatter House 3	jp 119,00
Alien 3	dt 109,00		Asteroids	dt 38,00	Arielle (Die Meerjungfr.)	dt 89,00	Streetsinger II	dt 129,00
Aliens vs. Predators	dt 109,00		Baby T-Rex	dt 49,00	B.O.B.	dt 109,00	Strider 2	dt 99,00
Amazing Tennis	dt 129,00		Belmont 2 Ret. o. 1. Joker	dt 59,00	Batman Returns	dt 99,00	Summer Challenge	dt 89,00
Arcana	us 79,00		Best of the Best	dt 59,00	Bubsy	dt 99,00	Superman	dt 99,00
Asterix	dt 105,00		Blues Brothers	dt 59,00	Captain Planet	dt 89,00	Sword of Sodan	jp 29,00
Axley	dt 109,00		Boxie 2	dt 49,00	Chuck Rock 2	dt 105,00	Talespin	dt 89,00
Batman Returns	jp 99,00		Crash Dummies	dt 59,00	Cool Spot	dt 99,00	Team USA Basketball	dt 99,00
Battletoads	dt 99,00		Double Dragon 3	dt 39,00	Crash Dummies	dt 99,00	Techno Clash	dt 105,00
Beethoven	dt 109,00		F-15 Strike Eagle	dt 59,00	Crue Ball	dt 99,00	Terminator 2	dt 99,00
Best of the Best	dt 115,00		Final Fantasy Legend 3	dt 69,00	Davis Cup	dt 105,00	Thunder Force 4	dt 99,00
Best of the Best	dt 89,00		Glücksrad	dt 59,00	Double Clutch	dt 99,00	Turtles Tourn. Fighters	dt 113,00
Blues Brothers	dt 119,00		Home Alone II	dt 59,00	Dragons Fury	dt 105,00	Two Tribes (Populous 2)	dt 105,00
Brawl Brothers	us 115,00		Joe & Mac	dt 65,00	Ecco the Dolphin	dt 99,00	Ull. Soccer (1-8 Spieler)	dt 99,00
Bubsy	dt 99,00		Kevin's Dr. (H. Alone 3)	dt 67,00	F-15 Strike Eagle 2	dt 109,00	WWF Royal Rumble	dt 109,00
Cacoma Knight i. Bizyländ	us 99,00		Lemmings	dt 59,00	F1 (incl. Batterie)	jp 39,00	WWF Wrestlemania	dt 99,00
Castlevania 4	us 99,00		Molai Komat	dt 69,00	Fantasia	dt 109,00	World of Illusion	us 83,00
Castlevania 4	dt 109,00		NBA Allstar Challenge	dt 69,00	Flashback	dt 105,00	X-Men	dt 89,00
Chessmaster	us 89,00		Pro Pad S.NES	dt 59,00	Flintstones	dt 89,00	4 Spieler Adapter	dt 59,00
Chuck Rock	dt 89,00		R-Type 2	dt 87,00	Grandslam Tennis	dt 99,00	Action Rep. Pro Megadrive	dt 109,00
Cluedo	dt 89,00		Rodland	dt 59,00	Gunstar Heroes	dt 99,00	Control Pad (6 Button)	dt 39,00
Congos Caper	dt 99,00		Spiderman 3	dt 59,00	Gynoug	dt 99,00	Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt 199,00
Cool Spot	dt 119,00		Star Wars	dt 69,00	Hardball 3	dt 99,00	Snapper Joypad	dt 29,00
Crash Dummies	dt 115,00		Super Mario Land 2	dt 64,00	Jack Nicklaus Golf	dt 113,00		
Cyberbator	dt 113,00		Teen. Mut. H. Turtles 2	dt 63,00	Jungle Strike	dt 105,00		
Cyberspin	us 89,00		Terminat. 2 (Judgm. Day)	dt 39,00	Jurassic Park	dt 99,00		
Dino City	dt 125,00		Tom & Jerry	dt 59,00	Legend of Galahad	dt 84,00		
Double Dragon	dt 99,00		Turrican	dt 45,00	Lemmings	dt 105,00		
Dragon's Lair	us 129,00		WWF 3 King of Ring	dt 99,00	Mazin Wars	dt 89,00		
E.V.O.	us 129,00		WWF Superstars	us 69,00	McDon. Glob. Gladiat.	dt 89,00		
F1 Exhaust Heat 1	dt 109,00		Zelda	dt 45,00	Micro Machines	dt 105,00		
Final Fantasy 2	us 139,00		Act. Replay Pro Game Boy	dt 89,00	Mig 29	dt 105,00		
Final Fight 2	dt 119,00		G. Boy Ener. Pack (Akku+N.)	dt 49,00	Moonwalker	dt 99,00		
First Samurai	dt 119,00				Mortal Komat	dt 109,00		
George Forman's Box.	dt 59,00				Mutant League Football	dt 99,00		
Gods	dt 119,00				NBA Allstar Challenge	dt 99,00		
Goof Troop	dt 109,00				NHLPA Hockey '93	dt 85,00		
Home Alone 2	us 89,00				NHLPA Hockey '93	dt 89,00		
Hook	dt 69,00				Olympic Gold	dt 99,00		
James Bond jr.	dt 119,00				Offilants	dt 79,00		
James Pond 2	dt 109,00				Power Strike 2	dt 105,00		
J. Connors Pro Tennis T.	us 79,00				Ranger X	dt 69,00		
Joe & Mac	dt 102,00				Risky Woods	dt 89,00		
John Madden Footb. 93	dt 139,00				Rocket Knight Advent.	dt 109,00		
Jurassic Park	us 109,00				Shining Force	dt 105,00		
Kawasaki Challenge	dt 119,00				Shinobi 3	dt 509,00		





Im Auswahlmenü stehen Euch leider keine der bekannten Weltstars zur Verfügung

Lobs. Das Spiel berücksichtigt alle Regeln des Sports, inklusive Seitenwechsel und Tie-Break. Im "World"-Mode verbessern sich die Fähigkeiten Eures Spielers nach Siegen. *Final Set* ist nach *Jimmy Connors* das beste Tennisspiel für das Super Nintendo. Speziell Matches zu viert machen unheimlich Spaß. rz

Da bleibt Dir die Luft weg

## Final Set

Bei Tennisspielen für das Super Nintendo hat *Jimmy Connors Tennis* Maßstäbe gesetzt. Die Entwickler von *Final Set* haben sich einiges einfallen lassen, um ihr Spiel noch realistischer zu gestalten. Ihr könnt Schlägergröße, -gewicht und Bespannung einstellen. Acht Tenniscracks stehen zur Auswahl, jeder mit persönlichen Stärken und Schwächen. In jeweils fünf Stufen wird die Angriffsstärke (AT), Kondition (CON), Technik (TE) und Schnelligkeit (SP) der Spieler angezeigt. Neben Einzel- und Doppelspielen könnt Ihr eine Trainingsstunde einlegen oder im "World"-Modus gegen die stärksten Profis antreten. Gespielt wird auf drei verschiedenen Belägen: Beton, Gras und Sand. Mit dem Richtungskreuz kontrolliert Ihr sowohl Euren Spieler als auch Richtung und Länge Eurer Schläge. Mit den Links-Rechts-Tasten bestimmt Ihr die Härte Eurer Returns. Ihr solltet vorsichtig damit umgehen, denn Powertennis geht auf die Kondi-

tion. Spieler, die schlechte Ausdauerwerte aufweisen, werden bei längeren Ballwechseln oder Matches bald zur lahmten Krücke. Bei Seitenwechsel erholen die Spieler sich ein wenig.



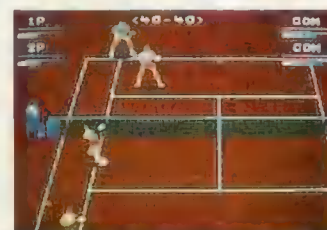
Meine Meinung:  
*gut*

*Final Set Tennis* hat mich am Anfang unheimlich genervt. Ich traf nur jeden

zweiten Ball und spätestens nach einem Satz war meine Kondition beim Teufel. Nach längerem Spielen stellte ich jedoch fest, daß sich die Bälle bei gutem Timing genau plazieren lassen und die Ausdauer bei kluger Spielweise kein Problem ist. Die vielfältigen Einstellmöglichkeiten beeinflussen das Spiel sichtbar, sind also nicht nur zur Verzierung. Bei härterer Bespannung des Schlägers z.B. werden die Returns schneller, dafür sind sie schwerer zu kontrollieren. Topspins sind ebenso möglich wie Slice-Bälle und



Auf Sand springt der Ball langsam und hoch ab. Rasen ist ein extrem schneller Belag. Beim Seitenwechsel steigt Euer Konditionsbalken.



### Tastenbelegung

Von der Grundlinie:

- A-Button** Unterschnittener Ball
- B-Button** Flacher Ball
- X-Button** Topspin-Ball
- Y-Button** Lob
- L/R-Button** Härte der Schläge

Am Netz:

- A-Button** Volley
- B-Button** bei hohem Ball Schmetterball
- B-Button** bei flachem Ball Volley
- X-BUTTON** Topspin-Ball
- Y-Button** Lob
- L/R-Button** Härte der Schläge

Spielertyp: **Tennissimulation**

Hersteller: **Forum**

Testversion von: **Galaxy**

Anzahl der Spieler: **1 bis 4**

Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 8**

Preis: **ca. 130 Mark**

**57%**

Grafik

**32%**

Musik

**58%**

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS: **78%**







Klassischer Vierer

## Gauntlet IV



liegen aber auch nützliche Gegenstände bereit: Kleine Mahlzeiten verbessern Euren Gesundheitszustand, mit Gold könnt Ihr Euch in einigen Spielarten Extras kaufen, Schlüssel braucht Ihr,

*Die Lebensenergie des Elfen geht zu Ende und von allen Seiten kommen die Geister.*

zur Verfügung stand, könnt Ihr bei der Mega-Drive-Version zwischen vier Spielarten wählen.

Das Arcade-Game ist eine genaue Kopie des Spielhallen-Klassikers. Maximal vier Spieler (mit den Vier-Spieler-Adaptoren von Sega oder Electronic Arts) schlagen sich durch über 90 Level voller Generatoren, Monster und anderen Problemen.

Der Quest-Mode enthält neben der bekannten Action einige Rollenspielelemente: In einem uralten Schloß liegt ein geheimnisvoller Schatz versteckt. Das Schloßtor ist magisch versiegelt. Um es zu öffnen, müßt Ihr Euch durch vier Türme kämpfen. Jeder Turm besteht aus zehn Stockwerken, an deren Ende ein gefährlicher Drache wartet. Für gefundenes Gold gibt's bessere Ausrüstung zu kaufen. Die im

u einer Zeit, als der C64 noch der Spielecomputer Nummer Eins war, gab es einen Automaten namens *Gauntlet*, der Spieler magisch anzog. Zu viert schlugen wir uns stundenlang durch unzählige Verliese auf der Suche nach Gold und Ehre. Tengen hat die Grundzüge dieses Klassikers übernommen und zu vier verschiedenen Spielmodi ausgebaut. Die Charaktere sind die gleichen geblieben: Thor ist ein kräftiger, aber etwas langsamer Krieger. Merlin der Zauberer ist etwas schwach auf der Brust, aber seine Feuerbälle sind ge-

waltig. Thyra die Walküre hat weder Stärken noch Schwächen. Schließlich noch der schnelle Questor, dem es allerdings an Feuerkraft fehlt. Das Grundprinzip bei allen Modi ist das gleiche: Ihr kämpft Euch durch einen Dungeon auf der Suche nach dem Ausgang. Aus Generatoren kommen unzählige Monster, die Euch aufhalten wollen. Um den endlosen Strom von Gegnern zu stoppen, müßt Ihr die Generatoren zerstören. Jede Berührung mit Dämonen, Geistern, Zauberern und anderen Kreaturen kostet Euch Health-Punkte. In den Verliesen



*Der Statistik-Screen im Record-Mode zeigt Euch genau Eure Leistungen. Sogar das Titelbild ist vom Original übernommen.*

um Türen zu öffnen und in Flaschen befinden sich magische Tränke, die verschiedene Wirkungen haben. Während beim Automaten nur ein Spielmodus



Im Arcade-Mode ist Zusammenarbeit gefragt. Von allen Seiten kommen die Monster, und in jeder Ecke stehen Generatoren.



# "ACTION!"

# LAST ACTION HERO

Steige jetzt selbst in den Film ein und erlebe eines der besten Action Adventure Spiele überhaupt.



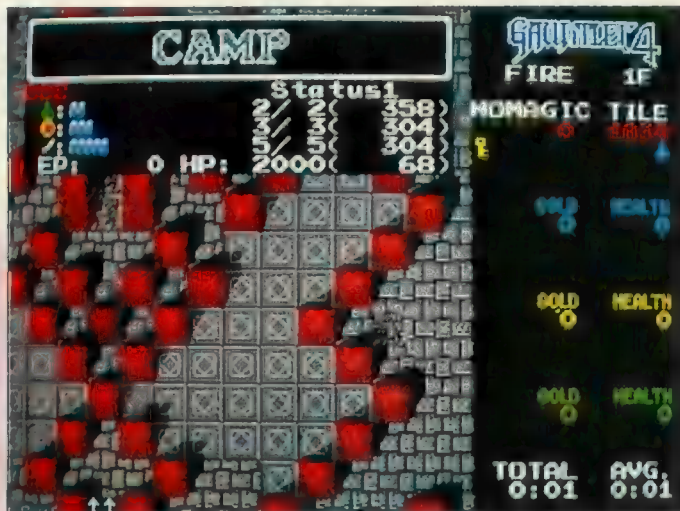
GAME BOY

SUPER NINTENDO

AMIGA

Sony Imagesoft and Imagesoft are Trademarks of Sony Electronics Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Last Action Hero™ and Schwarzenegger Videogames Inc.™ are Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sony Electronics Ltd. Game Boy™ is a registered trademark of Nintendo. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.





Im Quest-Mode könnt Ihr Eure Eigenschaften selbst verändern.

Kampf erworbenen Erfahrungspunkte werden in Schlagkraft, Schnelligkeit und andere Attribute umgesetzt. Mit dem Paßwort-Feature könnt Ihr Euer Abenteuer jederzeit unterbrechen und später fortsetzen.

Im Battlemode könnt Ihr zu viert gegeneinander antreten. Ihr müßt versuchen, Eure Mitspieler entweder auszuschalten oder in einen Ausgang zu drängen. Für jeden gewonnenen Level gibt's Punkte und Lebensenergie. Ein Extra-Screen zeigt Euch nach jedem Dungeon den aktuellen Punktestand. Nach jeweils fünf Verliesen wird ein Sieger gekürt.

Der Record-Mode liefert Euch nach jeder Stage ausführliche Statistiken und zeigt Euch Eure Stärken und Schwächen. Damit soll es ermöglicht werden, Eure Leistung gezielt zu verbessern.



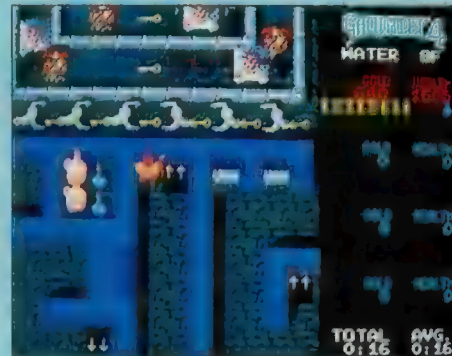
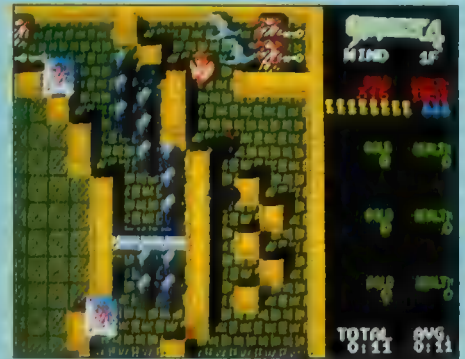
*Meine Meinung:  
super*

Es gibt kaum ein Arcade-Game, mit dem ich soviel Zeit verbrachte, wie *Gauntlet*. Ein Großteil meines Geldes ging für dieses Spiel drauf. Tengen hat sich mit der Umsetzung viel Mühe gemacht. Glücklicherweise haben die Programmierer darauf verzichtet, Grafik und Sound an das heutige Niveau anzupassen. So entstand ein pixelgenaues Remake des Originals, sogar die Sprachausgabe ist identisch. Auch bei der Mega-Drive-Fassung ist der Arcade-Mode nur zu schaffen, wenn alle Mitspieler (möglichst vier) eng zusammen-



Der gelbe Wizard ist im Battle-Mode der kräftigste von allen.

Im Wind-Tower des Quest-Modus wartet der schreckliche Wind-Drache im zehnten Stockwerk auf Euch.



Im blauen Wasserturm müßt Ihr Euch von oben nach unten durchkämpfen. Die Gegner sind immer die selben.

Die kleinen Pyramiden sind Monster-Generatoren. Die weißen Geister-Generatoren sehen aus wie Knochen.



arbeiten. Der Spieler mit den wenigsten Health-Punkten sollte z.B. möglichst immer alle Mahlzeiten aufnehmen. Am Quest-Mode werdet Ihr am längsten zu knabbern haben. Er ist extrem schwer, da Ihr nur alleine spielen könnt und trotzdem unzählige Gegner auftauchen. Falls Ihr ihn tatsächlich schafft, schaut Euch den Abspann genau an. Dort erfahrt Ihr einige Details über Euer Abenteuer, z.B. wie oft Ihr gestorben seid und wie viele Gegner Ihr besiegt habt (bei mir waren es 13065!). Der Battle-Mode ist ganz amüsant, macht aber längst nicht so viel Spaß wie eine Runde *Bomber-*

*man*. *Gauntlet IV* ist das beste Modul für vier Spieler, das es derzeit für das Mega-Drive gibt. **rz**

Spieletyp: Action mit Rollenspiel-Anteil  
Hersteller: Tengen  
Testversion von: Tengen  
Anzahl der Spieler: 1 bis 4  
Features: Paßwort, Continue Soundmenü  
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8  
Preis: ca. 130 Mark  
65%  
Grafik  
69%  
Musik  
62%  
Soundeffekte  
SPIEL-SPASS: **83%**



**SUPER NINTENDO**

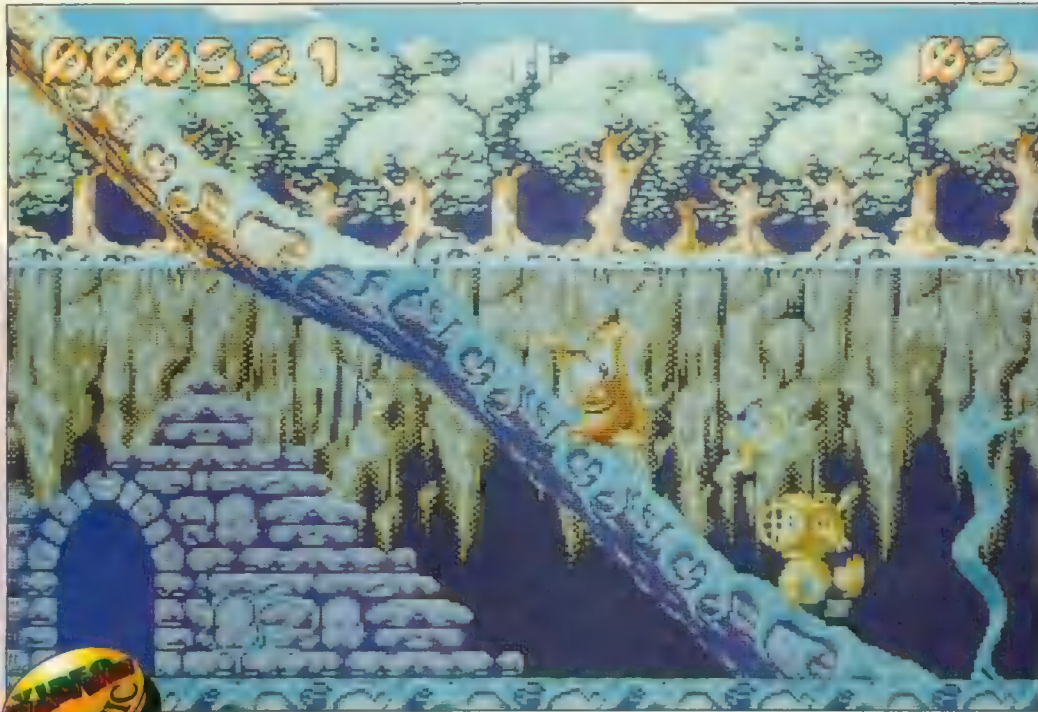


# WIR HABEN UNS EINE TOTAL GUTE IDEE GEBORGT.

Echte Spielhallen-Action. Das einzige, was an unserem Super Advantage fehlt, ist der Schlitz für den Münzeinwurf. Okay, dafür haben wir aber ein extra langes Kabel drangemacht. Trotzdem sieht das Ganze einem authentischen Joystick noch äußerst ähnlich. Das Layout ist bekannt, und die Konstruktion bewältigt locker den härtesten Straßenkampf oder den entscheidenden Kampf um das Universum. Darüber hinaus haben wir ein paar Extras hinzugefügt, die keine Spielhalle bietet - Spezialeffekte für die coolsten Spiele auf dem Markt: Turbo Fire, Auto Turbo und sogar Zeitlupe. Super Advantage für das Super NES. **DA GEHT'S UMS GEWINNEN.**







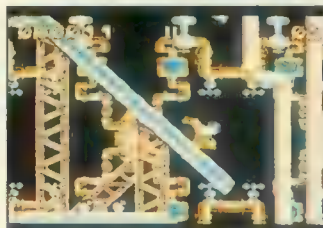
Raumschiff verloren

## Puggsy

Es war ein ganz gewöhnlicher Tag für Puggsy, Bewohner eines fremden und fernen Planeten. Wie üblich düst der kleine Außerirdische mit seinem knuddeligen Raumschiff durchs All, um sich im intergalaktischen Tante-Emma-Laden mit Mineralwasser und Kartoffelchips einzudecken. Dummerweise hatte Puggsy seinen Kater von letzter Nacht noch nicht ganz überwunden, und so kam es, daß sein Raumschiff mit dem Raum-Zeit-Kontinuum kollidierte. Mit Schrecken stellt der Fremdling fest, daß er sich total verirrt hat. In der Hoffnung seine Position bestimmen zu können, fliegt Puggsy in höchster Not den nächsten Planeten an. In der Hoffnung, die Einheimischen dieser Welt mögen friedlich gestimmt sein, setzt sein Kreuzer zu Landung an. An einem scheinbar verlassenem Strand, setzt Puggsy das Raumschiff in den Sand und inspiziert die nähere Umgebung. Nach einem erholsamen Sonnenbad kehrt unser trauriger Held zur

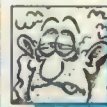
Landefähre zurück – und stellt mit Entsetzen fest, daß der Raumer verschwunden ist. Und es kommt noch schlimmer: Eine Bande riesiger Waschbären scheint seinen braungebrannten Körper auf die Speisekarte gesetzt zu haben. Puggsys unfreiwilliges Abenteuer beginnt. Es gilt die gefräßigen Bewohner des unwirtlichen Planeten auszutricksen und in einer Welt voller Rätsel und Geheimnisse das Schiff wiederzufinden. Die

Chancen stehen nach reiflicher Überlegung gar nicht mal so schlecht. Puggsy setzt jeden halbwegs brauchbaren Gegenstand ein, dieses Ziel zu erreichen: Feuerwaffen, Taschenlampen, Wasserpistolen, Kerzen, Luftballons und Dynamik. Doch die fremde Welt ist nicht allein mit Waffen zu besiegen. Es ist vor allem ein kühler Kopf gefragt, um die happigen Rätsel, die Puggsy in den mehr als 50 Levels begegnen, zu lösen. Wie auf einem realen Planeten kämpft der Außerirdische dabei auch gegen Schwer- und Fliehkräfte. Über hundert verschiedene Lebewesen machen ihm das Leben zur Hölle.



**Realistisch:** Das neue "Total Object Interaction"-System bringt **Schwerkraft** mit ins Spiel und sorgt für überzeugende Effekte

**Puggsy in der Unterwelt:**  
Wo ist nur sein Raumschiff geblieben?



Wieder Wasser  
**super**

Auf 17 interessant gestalteten Stages arbeitet sich der seltsame Fremdling durch über 50 Levels. Die meisten Gänge sind anfangs noch verborgen. Erst wenn die fünf Weltenwächter besiegt sind, ist der Weg in die Stadt Raclantis frei und das Finale, der Kampf ums Raumschiff, kann beginnen. Puggsy beherrscht einige interessante Tricks: Mit seinen Turnschuhen springt er wie ein Weltmeister, hakt sich mit bestimmten Gegenständen von unten an Plattformen fest oder funktioniert andere Teile zu Sprungbrettern um. Um möglichst viele Objekte auf dem Bildschirm unterzubringen, entwickelten die Psygnosis-Designer ein spezielles "Total Object Interaction"-System. Alle Sprites sind dabei Schwerkraft-sensibel, haben ihr eigenes Gewicht, stoßen sich ab oder versinken langsam im Wasser. Ein verblüffend realistischer Effekt, den wir gerne öfter sehen. **mn**

**Spieler:** Jump'n'Run

**Hersteller:** Psygnosis  
**Testversion von:** Psygnosis  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Features:** Paßwort, Total Object Interaction (TOI)  
**Schwierigkeitsgrad:** 2-7  
**Preis:** ca. 130 Mark

**74%**  
**Grafik**  
**75%**  
**Musik**  
**68%**  
**Soundeffekte**

**SPIEL-SPASS:** **80%**





# BLUTSPENDER GESUCHT!

## BRAM STOKER'S *Dracula*

Bram Stoker's DRACULA - das  
Originalspiel zu Coppola's  
Kino-Meisterwerk läßt Dir das Blut  
in den Adern gefrieren.

Game Gear<sup>®</sup> and Mega-CD<sup>®</sup> other formats vary. Bram Stoker's Dracula<sup>™</sup> and  
©1992 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved.

Sony Imagesoft and Imagesoft are Trademarks of Sony Imagesoft, a Sony Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Germany.  
Master System<sup>™</sup>, Megadrive<sup>™</sup> and Game Gear<sup>™</sup> are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy<sup>™</sup>, Nintendo Entertainment  
System<sup>™</sup> and Super Nintendo Entertainment System<sup>™</sup> are registered trademarks of Nintendo.



MEGA-CD

32X

SEGA  
GAME GEAR

GAME BOY

INTELLIGENT  
ENTERTAINMENT

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM

PC

AMIGA





Pazifistisch und ökologisch

## Wiz'n'Liz

**W**izzy und Lizzy sind auf dem Planeten Plum die besten Magier weit und breit. Wenn die beiden Zauberer Naturgesetze auf den Kopf stellen, Schwerkraft und Augenlicht täuschen, da bleibt selbst einem David Copperfield die Spucke weg. Wie alle großen Könner der weißen Magie, arbeiten auch Wiz und Liz mit einem Stall voll Hasen, die auf dem Planeten Plums einfach Wabbits heißen. Im Lauf der Jahre vermehrten sich die Kuscheltiere wie die Kaninchen. Eines Tages passiert ein folgen-

schweres Mißgeschick: Ein Zauberspruch – ausgesprochen im falschen Moment, am falschen Ort – zerstreut die geliebten Bunnys in alle Winde. Und da den beiden ohne Häschen das Zaubern nur noch halb so viel Spaß bereitet, machen sich Wiz und Liz auf die Socken, um die Hoppelhäschen wieder einzusammeln. Vor dem Start wählt Ihr dazu einen von drei Schwierigkeitsgraden, entscheidet Euch für eine Spielfigur und geht allein oder im Duettmodus auf Hasenjagd. Die Suche beginnt vor der Hexenhütte. Von hier aus

wandert Ihr in verschiedene Plumgebiete, sucht im Waldland, im Wüstenland, Eisland und im Mondland, um dort die Wabbits wieder zusammenzutrommeln. Der Solo-Modus wird in zwei Phasen gespielt: Im ersten Anlauf bastelt Ihr im Wettlauf gegen die Uhr aus Buchstaben ein Zauberwort. Die Buchstaben erfahrt Ihr beim Anrem-peln eines Hasen, die sich zuhauf im Level tummeln. Ist der Spruch komplett, schnappt Ihr schnell alle Wabbits und rettet Euch zum Ausgang. Extras könnt Ihr im Hexenshop versilbern.

Besonders viel Spaß macht der 2-Spieler-Modus mit Screensplit



Meine Meinung:  
**super**

Neun gewaltfreie Welten und 56 knallbunte Levels lassen Kinderherzen höherschlagen. Und da Maxis und Religionslehrer auf dem Bildschirm für aggressionsfreie Hoppeleien plädieren, stehen die Chancen nicht schlecht, daß die beiden Zauberer so manchen Weihnachtsbaum schmücken. Der supereinfache "Baby-Modus" verschafft auch Vierjährigen anhaltende Erfolgserlebnisse. Die Puzzles lassen sich zur Not auch nach dem Zufallsprinzip lösen. Das Zauberland überrascht mit zahlreichen versteckten Levels, Extras und Bonusspielchen und garantiert auf lange Sicht viel Abwechslung. Freilich kommt das hyperschnelle Scrolling mit extrem vielen Sprites im Duett-Modus mitunter ins Stocken. Aber welches Konkurrenzprodukt rollt pro Sekunde schon 360 Pixel über den Schirm? *Wiz'n'Liz* ist eines der schnellsten Videospiele am Mega Drive. *mn*

**Spielertyp:** Jump'n'Run mit Puzzle-Teilen

**Hersteller:** Psygnosis

**Testversion von:** Psygnosis

**Anzahl der Spieler:** 1-2

**Features:** ■ Schwierigkeitsgrade, Continue

**Schwierigkeitsgrad:** 1 bis 7

**Preis:** ca. 130 Mark

74%

Grafik

70%

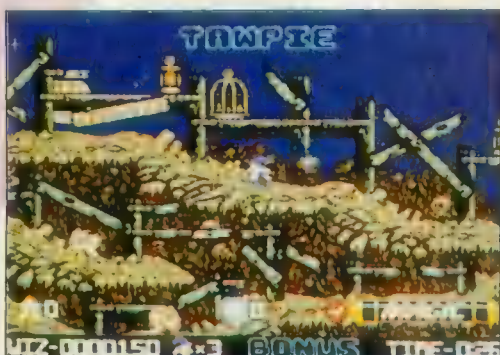
Musik

68%

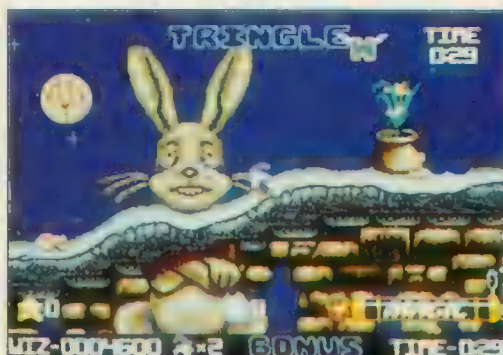
Soundeffekte

**SPIEL-SPASS:**

**79%**



Traurig ist das Hasenleben fernab der Heimat. Was bleibt da, außer hoppeln und für Nachkommen sorgen







Bump 'em Up

## Sonic Spinball

War ja klar, daß dieses Spiel früher oder später kommen mußte. Nach den beliebten Bumpen in *Sonic, the Hedgehog* und der noch beliebteren Casino-Night-Zone aus *Sonic 2* ist *Sonic Spinball* eine logische Folgerung. Das pure Flipper-Spiel besteht aus vier Levels, deren Ziel es ist, die Müllsau Doktor Robotnik zu jagen. "Jagen" trifft's allerdings nicht genau. Eigentlich bewegt sich der Doktor ja nicht. Ein Level besteht aus fünf oder mehr untereinander verbundenen Flippern. Das Ziel ist der oberste, in dem Robotnik in einer technischen Mutation auf Euch wartet. Meist wird erst durch das Treffen von Targets und das Sammeln von Chaos Emeralds der Zugang zum nächsthöheren Flipper frei. Erst, wenn Ihr dort Doktor Robotnik oft genug getroffen habt, geht's einen Level weiter. Anders als bei echten Flippern, könnt Ihr die Flugrichtung von Sonic (Eurem Ball) per Steuerkreuz beeinflussen. An bestimmten Stellen darf

sogar richtig gelaufen und gesprungen werden. Mit den Feuertasten betätigt Ihr die Flipper (A für links, B für rechts und C für beide). Die Schwerkraft und das Abprallverhalten sind in *Sonic Spinball* die einzigen Punkte, die sich an der Realität orientieren. Ansonsten dominieren abwechslungsreiche Ideen wie Lorenfahrten, Druckluftplattformen und die aberwitzigsten Ziele und Wege. Oft wird das

Vorrücken in höhere Regionen von mutierten Robottieren verhindert. Die Lösung ist dann meistens "Abschießen und schnell den Durchgang nochmal treffen". Im Schriftbalken über dem Spielfeld werden Eure Punkte und Nachrichten eingeblendet.



Meine Meinung:  
**super**

Jeder, der schon mal ein paar Mark in einen echten Flipper investiert hat, wird *Sonic Spinball* lieben. Trotz der ultra-abgefahrenen Spielelemente ist *Sonic*

Mit witziger Grafik und abgefahrenen Ideen plazierte sich *Sonic Spinball* in der Flipper-Elite

*Spinball* immer noch ein toll spielbarer Flipper. Daran ändert auch die Lenkbarkeit der Kugel nichts. Anfangs kommt Ihr sogar ohne Steuerung recht weit, in späteren Levels solltet Ihr die Lenkung jedoch öfters einsetzen. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Die Steuerung funktioniert nur in einem kleinen Rahmen, so ausgeprägt wie in den *Jump'n'Runs* ist sie nicht. Zur Unterhaltung trägt auch die witzige Begleitmusik bei. Sie ist oft etwas schräg, paßt jedoch immer prima zur Flipper-Action. Meist erhaltet Ihr die nötigen Informationen ja per Textbalken, ab und zu ist jedoch etwas Grips gefragt, wenn's um trickreiche Wege zum nächsten Bonus geht. Eigentlich fallen nur zwei Punkte negativ auf: Durch die ausladenden Levels geht öfters die Orientierung verloren. Außerdem hätte ich mir das Zielen mit den Flippern etwas präziser gewünscht. Trotzdem führt *Sonic Spinball* zusammen mit *Devil Crash* die Liste der Konsolen-Flipper an.

jb

Spieltyp: Flipper

Hersteller: Sega

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1

Features: -

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 8

Preis: ca. 120 Mark

78%

Grafik

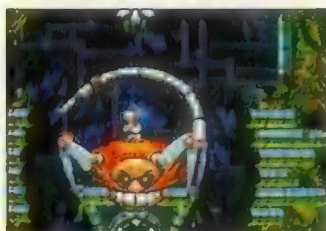
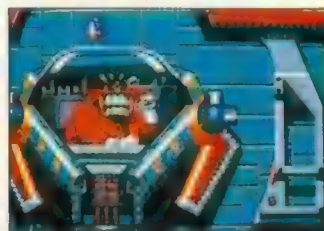
80%

Musik

68%

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS: **80%**



Mit dem Paddel zum nächsten Bonus: Nur mit Chaos Emeralds kommt Ihr zum Endgegner.





Zeitungssente

## Tournament Fighters

**S**piele-As Konami schickt die Kampfkröten in ihr neuestes Abenteuer. Ihr Martial-Arts-Lehrer und väterlicher Freund Splinter geriet in einen Hinterhalt von geklonten Turtles und wurde vom Oberfiesling Krang (bereits aus *Turtles in Time* auf SNES bekannt) in die Dimension X verschleppt. Das lassen die mit Ninja-Waffen wie Sai-Dolche und Nunchakus ausgestatteten Amphibien natürlich nicht auf sich sitzen und mobilisieren auf die Schnelle ihre Freunde April, die Reporterin, Casey, ein Jason-Verschnitt ('Freitag der 13') und Sprengstoffexperte, Ray Fillet, ein mutierter Meeresbiologe sowie Beetle, ein mutierter Riesenkäfer. Wir haben es hier also mal wieder mit einem klassischen Beat'em Up à la *Street Fighter 2* zu tun. Ihr wählt Euren Kämpfer aus den acht Cracks, die natürlich alle hinsichtlich

Special-Moves bestens gewappnet sind und haut Euren widerspenstigen Doppelgängern, die sich auf acht Planeten verschanzt haben, ordentlich eine vor den Latz. Interessant dabei ist, daß Ihr die Anzahl der Gewinnrunden fürs Weiterkommen von eins bis vier variieren könnt.

Habt Ihr Eure Krötenleben verheizt, greift Ihr auf bis zu sieben Continues zurück, um den Kampf gegen die Mutanten-Armada wieder aufzunehmen. Die sind auch bitter nötig, denn schickt Ihr erstmal Eure geklonten Freunde in die ewigen Jagdgründe, warten parallel zu Capcoms Hitmodul noch vier besonders gewitzte Kreaturen auf Eure Schlagkombinationen.



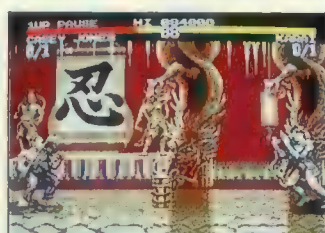
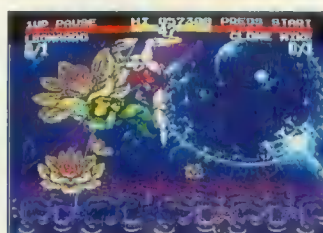
Meine Meinung:  
**gut**

Die Krötenklopperei wurde ordentlich inszeniert: Es sind sowohl eine reichhal-

Mit der Zeitlupen-Funktion betrachtet Ihr Eure Performance in allen Einzelheiten

tige Gegnerschar, für Mega-Drive-Verhältnisse brillant gezeichnete Hintergründe sowie mindestens drei ultraharte Knochenbrecher pro Kämpfer vorhanden. Dem Modul muß ich jedoch ankreiden, daß jeder Haudegen nur über zwei Feuerknöpfe Schläge und Kicks austeilen kann (sieht man mal von Casey ab). Damit kann man das Schlagrepertoire der Turtles und Freunde nicht gerade als reichhaltig bezeichnen, wenn Ihr mal zur *Street Fighter*-Variante 'rüberschielt: Dort heizt Ihr Euren Widersachern unter Verwendung des neuen Joy-pads mit bis zu sechs Buttons ein. Tretet Ihr dagegen allein an, solltet Ihr Euch sehr warm anziehen, denn die Gegnerschaft ist alles andere als Kanonenfutter! Seid Ihr schon am Verzweifeln, nehmt Casey und legt Bomben. Fazit: Konsolen-Prügler, die sich nur ein Beat'em Up leisten können, greifen lieber zu *Street Fighter*. Alle anderen und Turtles-Fans können sich das Modul bedenkenlos zu-

rk



Vor malerischen Hintergründen duelliert Ihr Euch mit Euren geklonten Kumpels in bis zu sieben Runden pro Kampf

Spieltyp: Beat'em Up  
Hersteller: Konami  
Testversion von: Konami  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Continue (einstellbar), variable Rundenzahl, veränderbare Stärke  
Schwierigkeitsgrad: 6  
Preis: ca. 130 Mark

81%  
Grafik  
77%  
Musik  
56%  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **73%**



# 500 MARK IN 5 MINUTEN

Das neue Telefonkarten-Magazin:

»Tel.Card-Börse«

Packende Reportagen, aktuelle News, fundierte Analysen und vor allem eines: Fakten.



Ab 1.12.93  
überall  
im Handel

Steigen Sie ein ...  
ab Mittwoch, den 1.12.93 am  
Kiosk oder per Post mit dem  
günstigen Kurz-Abonnement!



**START  
COUPON**

Ja, ich möchte das Start-Angebot von Tel.Card-Börse mit 3 Ausgaben zum Super-Preis von nur DM 3,- pro Heft, statt DM 6,- (Einzelverkaufspreis). Wenn mich Tel.Card-Börse überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte Tel.Card-Börse nach dem Start-Angebot mit 3 Ausgaben dann regelmäßig weiter per Post frei Haus für nur DM 5,50 pro Heft statt DM 6,- (Einzelverkaufspreis). Im anderen Fall teile ich 7 Tage nach Erhalt des letzten Heftes (3 Ausgaben) kurz mit, daß ich keine weiteren Tel.Card-Börse-Hefte möchte. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Bitte einsenden an:

**Tel.Card-Börse  
Abonnement-Service  
D-74168 Neckarsulm**

2. Unterschrift

TCARD

Fax 07132 / 95 92 44

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei  
Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur  
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die  
Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich  
bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei  
Tel.Card-Börse Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur  
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die  
Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich  
bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.



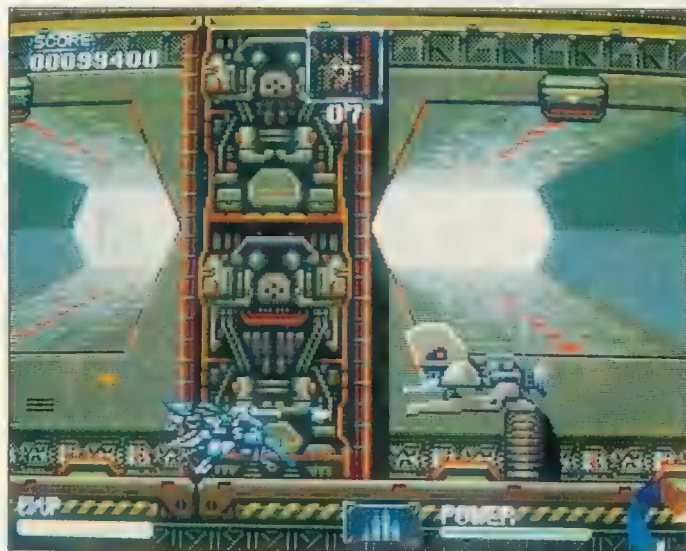


## Blechkumpel-Team Ranger-X

Das galaktische System, dem die Erde angehört, wird von der Rahuna-Planetenvereinigung angegriffen. Zum Glück ist die Hauptstadt nicht Ziel der ersten Angriffswelle, so daß der Protonen-Schutzwall rechtzeitig aufgezogen werden kann, bevor der zweite Schlag der Aliens vernichtende Wirkung zeigt. Das galaktische Parlament beschließt unverzüglich, seine beste Waffe, Ranger X (Euch!), zum Gegenschlag einzusetzen. Ihr seid als gepanzerter Roboter mit einem Raketenrucksack ausgestattet, der Euch erlaubt, eine begrenzte Strecke im Flug zurückzulegen: Wenn die Poweranzeige das magische Rot erreicht, stürzt Ihr unweigerlich ab. Bei Berührung mit festem Boden wird die Energie dann aber in Sekundenschnelle nachgeladen. Des weiteren gesellt sich in jeder der Stages einer von zwei verschiedenen gepanzerten Begleitern zu Euch. Indra ist ein flinkes Bodenfahrzeug und Eos ein mächtiger, mit dicken Laser-

kanonen ausgestatteter Flugroboter. Bewegt Ihr Euch unabhängig von den Helferlein in den feinddurchsetzten Szenarien, so geht es Eurer eigenen Lebensenergie unweigerlich an den Kragen. Legt Ihr dagegen einen Teil der Strecke im Innern Eures Kumpels zurück, habt Ihr nicht nur die Möglichkeit, Eure Extra-Waffe zu wechseln, sondern

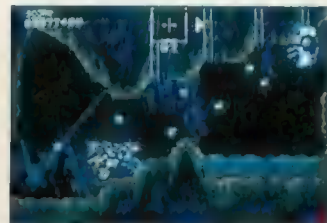
schont auch noch Euren eigenen Blechpanzer: Nur die Lebensenergie Eures Kumpanen nimmt dabei Schaden. Ihr müßt aber aufpassen: Sinkt auch nur der Lebensbalken einer der beiden Roboter auf Null, explodiert Ihr beide. Ihr solltet also immer denjenigen von Euch dem Feind-Feuer aussetzen, der am meisten Energie hat. Eure Aufgabe ist es nun, in jedem Level eine festgelegene Anzahl von feindlichen Stützpunkten auszuschalten, die sich als gelbe Punkte auf Eurem Radar-Schirm identifizieren. Bringt Ihr diese nervenaufreibende Angelegenheit hinter



In der Raketenbasis des Feindes erwartet Euch die Vorhut des Endgegners in Form von Flug-Androiden

Die langen Krakenarme des Endgegners bereiten Euch Probleme: Da helfen nicht mal die Lasergeschütze Eures geflügelten Begleiters

Euch, erwartet Euch noch die am Levelanfang in Polygon-Grafik gezeigte Basis des Feindes, die meist eine gewaltige Feuerkraft aufbietet. Entdeckt Ihr in den teilweise verwinkelten Levels einen Energieumwandler, könnt Ihr bei Bedarf die begrenzte Energie der Spezialwaffen in Lebensenergie für Ranger X oder Eure Begleiter transformieren. Das Leveldesign präsentiert sich auch recht ausgefallen. Ihr trefft auf verwinkelte Höhlensysteme mit Säureseen, in denen es sich als fatal erweist, die Power Eures Raketenrucksacks falsch einzuschätzen. Andere Stages scrollen konsequent vertikal: Ihr fliegt beispielsweise an einem hohen Wolkenkratzer entlang und müßt die daran installierten Flugabwehrkanonen ausschalten und dabei noch Eure Flugenergie im Auge behalten, da die Raststationen spärlich gesät sind: Verpaßt Ihr eine kurz vor der Spitze, geht's in rasantem Fall ins Bodenlose. Interessant ist noch, daß *Ranger X* das neue Sechsknopf-Button-Pad von Sega unterstützt, aber auch mit dem alten prima spielbar bleibt.



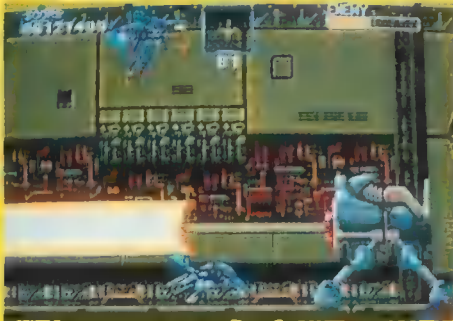
In der Höhle verkriecht Ihr Euch im Innern Eures Kumpels



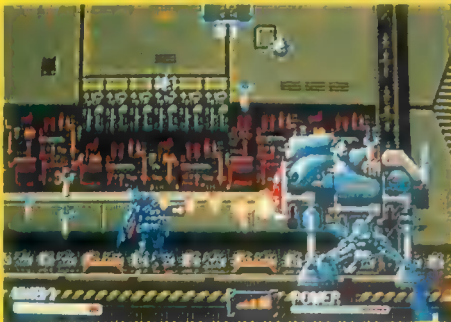
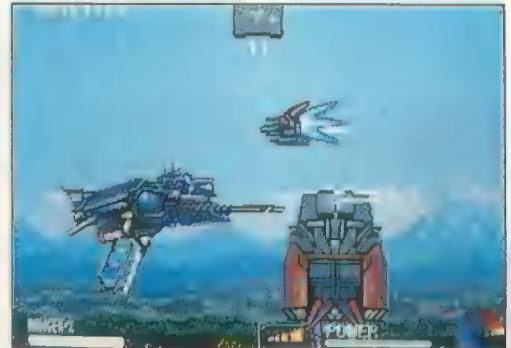
Geschafft! Eine Waffenstation geht in Flammen auf



Je kleiner der Stage-Boß, desto hinterhältiger seine Verteidigungsstrategie



Im Panzer Eurer Flugstation könnt Ihr Eure verfügbaren Extrawaffen beliebig durchwechseln



Hier seht Ihr den obigen Endgegner, wo er noch eine Nummer größer ist



Im Fluglevel geht's per Raketenrucksack nach oben

Tritt Überraschungen wie Suchscheinwerfer, die Euch postwendend ein Rudel Späher auf den Hals hetzen, sollten sie Euch erfassen. Das Spiel verläuft auch nicht geradlinig, denn oft kreuzen schier unpassierbare, weil sehr enge und mit Kanonen durchsetzte Gänge Euren Weg. Nach einigem Überlegen und Lebensverlusten entdeckt Ihr dann, daß die Biester ihre Energie von einem entfernt liegenden Generator beziehen. Zerstört Ihr diesen, könnt Ihr die ehemals gefährliche Passage unbeschadet durchwandern. Ein Wort noch zu den Endgegnern: Es ist immer wieder verwunderlich, welch beeindruckende Geschöpfe der Phantasie der Designer entspringen. Ob sich zigmal verwandelnde Mechano-Krabbe, Panzerfestung, solch gewaltige Stage-Bosse wie hier gibt's selten. Überhaupt läßt sich bei diesem Hammer-Modul auch bei penibelsten Hin-



In 3-D-Ansicht seht Ihr die Schwachstellen der Bosse

sehen kein schwerwiegender Kritikpunkt finden. Das Scrolling ist butterweich, kein Flackern trübt das Auge und des öfteren hat es den Anschein, als sitze man vor einem Super Nintendo, so farbenreich lachen dem Spieler die Backgrounds entgegen. Sega stellt sich zur Zeit mit einer Reihe von erstklassigen Actiontiteln (siehe *Gunstar Heroes* und *Shinobi 3*) der Konkurrenz. Dieses Feuerwerk solltet Ihr auf keinen Fall verpassen! Damit sollte Sega in der Lage sein, verloren geglaubten Boden zurückerobern

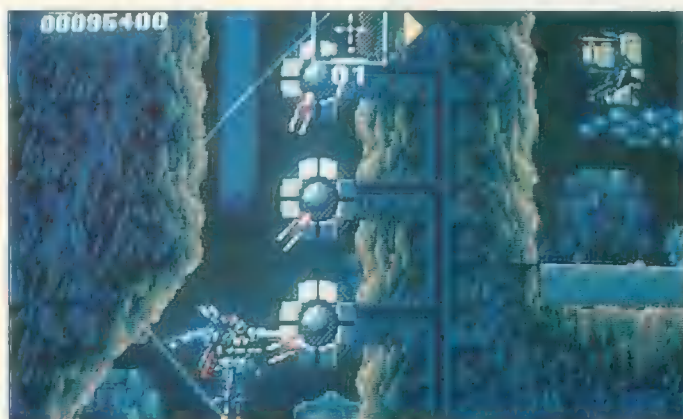
rk



Meine Meinung: **super**

Wow! Was anfangs noch recht gemächlich und altbacken aussieht, entpuppt sich schnell als ausgezeichnete Action-Taktik-Mix. Rennt Ihr ohne Euer 'Beiboot' einfach drauflos, habt Ihr Euer einziges Leben binnen Sekunden im Laserhagel der bombastischen Feindesschar ausgehaucht. Ihr solltet sehr behutsam zu Werke gehen und so oft wie möglich im Panzer Eures Kumpels Schutz suchen, zumal Ihr dann immer noch feuern könnt, aber Eure Schüsse im Gegensatz zum Alleingang jetzt ferngelenkt sind (spricht aber nicht auf alle Gegner an!). Grafisch prä-

sentierte sich die Actionkost ebenfalls von ihrer Schokoladenseite: Die Feinde und Hintergrundgrafiken wurden mit vielen Farben angereichert, ganz zu schweigen von den bildschirmfüllenden Explosionen der riesigen Endgegner. Auch erwarten Euch auf Schritt und



Diese Passage erweist sich als brandgefährlich, wenn Ihr die Energiezufuhr der Kanonen nicht vorher ausschaltet

Spieltyp: Action

Hersteller: Sega  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 130 Mark

86%

Grafik

79%

Musik

78%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **84%**

Redaktionswertung





**Oben:** An Optionen und Spielmodi mangelt's hier gewiß nicht.  
**Rechts:** Jetzt wird's brenzlig! Gelbe Karte für Euren Verteidiger und Freistoß kurz vor der Strafraumgrenze.



Amiga-Oldie

## Sensible Soccer

**A**lte Fußballhasen unter Euch werden sich bestimmt noch an das legendäre *Microprose Soccer* erinnern, das unter anderem vor knapp fünf Jahren auf Commodores C64 Furore machte. Vom selben Team erschien vier Jahre später (passend zur Europameisterschaft 1992) der Nachfolger *Sensible Soccer*, der nun endlich mit einer Mega Drive und einer Super Nintendo-Umsetzung zu Konsolenruhm gelangen soll. Modernen Kickermodulen fehlt es bekanntlich nicht an Unmengen von Optionsmenüs: Auch hier könnt Ihr allerhand einstellen und verändern: Ihr nehmt an einer Qualifikationsgruppe für die Weltmeisterschaft teil, beteiligt Euch am 'Maastricht-Cup', duelliert Euch in einer Europaliga mit

den besten Vereinsmannschaften des Kontinents oder tragt einfach nur ein Freundschaftsspiel mit einem Kumpel aus. Bemerkenswert an der Sache ist dabei, daß das Spiel unabhängig von irgendwelchen Superstars oder Teams entwickelt wurde (wird extra im Vorspann erwähnt), die Ballmagier der Teams aber dennoch eine nicht zu übersehende Ähnlichkeit mit den realen Kickerassen haben: Haut Ihr beispielsweise dem Gegner mit Bayern München die

Kiste voll, erscheint als Tor-schütze öfters ein gewisser 'Jurginho'. Die von Euch ausgewählten Mannschaften lassen sich nach Belieben neu zusammenwürfeln: Ihr wechselt Spieler aus, feuert den Trainer an oder modifiziert gleich den Vereinsnamen beziehungsweise kickt mit einem fiktiven Nationalteam. Das Ganze speichert Ihr dann mittels der im Modul enthaltenen Batterie und ruft es bei Bedarf jederzeit wieder auf. Bevor es nun endgültig zur Sache, das heißt ans Leder geht, stellt Ihr noch die Jahreszeit ein, zu der das Spiel stattfinden soll: Im Winter präsentiert sich das Spielfeld dann seltsamerweise aber nicht in Schneeweiß, sondern in Ackerbraun wie auf einem Bolzplatz in der Slumgegend einer Großstadt. Seid Ihr auf dem Rasen angekommen, wartet eine *Kick Off*-ähnliche Ansicht von schräg oben auf Eure elf Kicker. Die Spielfiguren selbst sind dabei so winzig geraten, daß man meinen könnte, Ihr befindet Euch bei den Meisterschaften der Liliputaner. Habt Ihr Euch daran erstmal gewöhnt, schlägt

Ihr mit den verschiedenen Joypad-Buttons kurze lange sowie angeschnittene Pässe, um den Weg zum gegnerischen Kasten so schnell wie möglich zu überbrücken. Befindet sich das Leder in der Nähe des Strafraums, sind bei geschickter Spielweise sowohl Lobs, Aufsetzer als auch Hechkopfbälle sowie Scherenschläge an der Tagesordnung. Hat Euch dagegen der Computer oder der menschliche Mitspieler den Ball gemopst,



**Sei es nun Mannschaftsaufstellung oder Taktik: Ihr könnt überall herumdoktern**



**Spielertyp:** Fußballsimulation  
**Hersteller:** Sony  
**Testversion von:** Sony  
**Anzahl der Spieler:** 1-2  
**Features:** Batterie, Optionsmenüs, Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 6  
**Preis:** ca. 120 Mark

**51%**  
**Grafik**  
**53%**  
**Musik**  
**43%**  
**Soundeffekte**  
**SPIEL-SPASS:** **78%**



grätscht Ihr dem Ballführenden am besten in die Hacken. Diese grobe Unfairneß garantiert Euch zwar ab und zu 'ne gelbe Karte, ist aber die wirksamste Methode, so schnell wie möglich wieder in Ballbesitz zu kommen. Bei kurzen Unterbrechungen wie dem daraus resultierenden Freistoß kann von Euch die Trainerbank ins Bild gerufen werden. Hier wählt Ihr zwischen verschiedenen Taktiken, wechselt Spieler aus oder laßt Eure Kicker medizinisch versorgen. Gefällt Euch eine Torraumszene besonders gut, könnt Ihr sie Euch per Zeitlupe beliebig oft zu Gemüte führen. Seid Ihr mitten in einer Partie nahe daran, eine deftige Packung zu kassieren, erspart Ihr Euch das Debakel besser und brecht sofort ab. Das hat dann allerdings eine 0:5-Niederlage am grünen Tisch zur Folge, solltet Ihr Euch mitten in einem Turnier befinden. Nach Spielende dürfen die schönsten Kreuzeknaller und Abwehrmanöver noch einmal bejubelt und sogar gespeichert werden.



Meine Meinung:  
**super**

Erstklassig! Die ganzen Einstellmöglichkeiten lenken bei diesem Klassemodul nicht (wie bei Goal!



von Jaleco) vom eigentlich miesen Spiel ab, sondern untermauern den sowieso schon reichlich vorhandenen Fußballspaß noch zusätzlich. Die Steuerung



Links: Chaos in der Abwehr: Mit letzter Kraft holzt Ihr das Leder aus dem 16-Meter-Raum.



Rechts: Ein gewisser Jurginho gleicht für Bayern zum 1:1 aus.

geht zwar anfangs nicht allzu einfach von der Hand, aber mit zunehmender Spieldauer werdet Ihr der wild herumwuselnden Schar streichholzgroßer Sprites schon Herr. Auch das größte Manko von EA Soccer wurde hier gnadenlos ausgemerzt: Ihr dribbelt nach Herzenslust und landet nicht zu 99 Prozent nach zweieinhalb Schritten

durch gegnerische Einwirkung unsanft auf dem grünen Rasen. Ein nettes Feature ist auch, daß Ihr bei einem Freistoß zu Euren Ungunsten an der Strafraumgrenze kurzerhand die Trainerbank zu Hilfe rufen könnt und die Taktik von bedingungslosem Angriff auf Mauern umschalten könnt. Die riesige Bandbreite an Spielmodi und vorgegebenen Teams hieven *Sensible Soccer* endgültig in den Olymp der besten Fußballmodule. Grafisch gesehen präsentiert sich das Modul im Vergleich zum opulenten *FiFa International Soccer* dagegen mehr als trist mit seinen zwergwüchsigen Spielern. Auch

soundtechnisch werdet Ihr nicht gerade von den Werken eines Meisterkomponisten berieselt: Aber was macht das schon, wenn die Spielbarkeit alles herausreißt? Insgesamt gesehen wäre eine Symbiose zwischen dem grafisch und musikalisch bombastischen Electronic-Arts-Beitrag zum Volkssport Nummer Eins und dem spielerischen Hit *Sensible Soccer* das Nonplusultra. Nun stellt sich natürlich die Frage, ob der enthusiastische Konsolen-Kicker dieses Modul unbedingt sein Eigen nennen muß: Solltet Ihr schon ein Fußballspiel vom Schläge eines *Striker* (Super Nintendo) oder *Ultimate Soccer* (Mega Drive) im Regal stehen haben, könnt Ihr ohne Gewissensbisse auf dieses (gewiß erstklassige) Werk verzichten. Bei Spielen ums runde Leder verhält's sich eben anders als bei Actiontiteln: Habt Ihr eins (gutes!) gesehen, kennt Ihr eigentlich alle. Für alle, die sich jetzt wundern, warum ich die beiden Versionen nicht vergleiche, sei noch gesagt, daß Unterschiede bis auf minimale Grafikdetails und Konfigurationsmöglichkeiten nahezu nicht auszumachen sind.

rk



Links: Wie am Strich gezogen kracht die Kugel an die Latte.

Rechts: Ihr spielt eine Saison in der fiktiven Europaliga für Vereinsmannschaften.

Spielertyp: Fußballsimulation  
Hersteller: Sony  
Testversion von: Sony  
Anzahl der Spieler: 1-2  
Features: Batterie, Optionsmenüs, Continue  
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6  
Preis: ca. 140 Mark

51%

Grafik

53%

Musik

43%

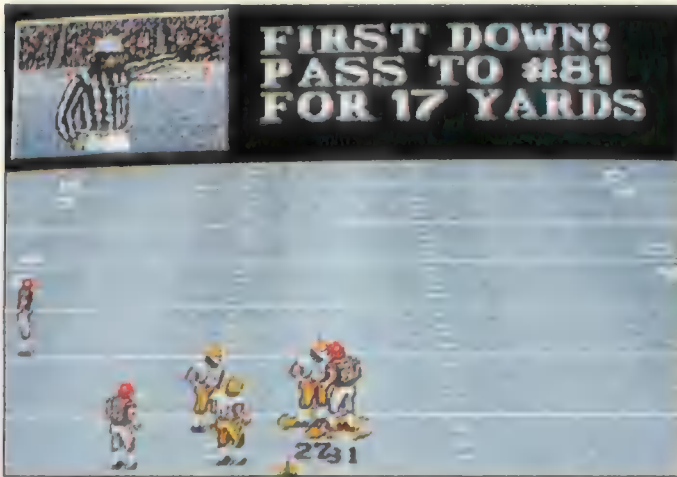
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **78%**

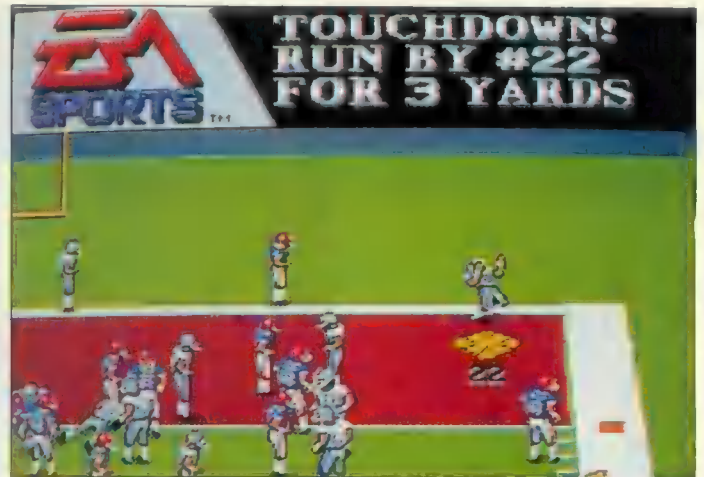
# SUPER NINTENDO

Redaktionswertung

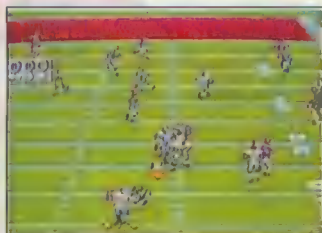




Nach jedem Spielzug meldet sich der Schiedsrichter mit einer Beschreibung des letzten Plays, hier z.B. ein gelungener Paß



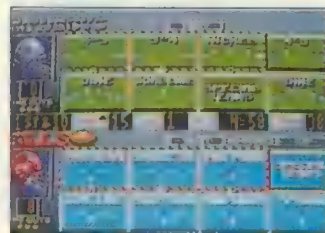
Nach einem Drei-Yard-Lauf erzielt die Nummer 22 einen Touchdown. Die nachfolgende Sambaeinlage ist ebenfalls sehenswert.



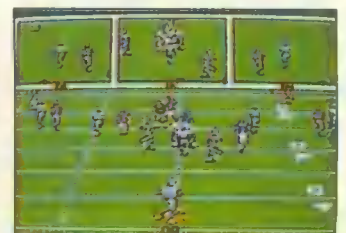
Mit der Zeitlupe könnt Ihr jeden Spielzug nochmal analysieren



Der Running Back versucht, auf der rechten Seite durchzubrechen



Insgesamt 144 verschiedene Spielzüge könnt Ihr anwählen



Die drei oberen Fenster zeigen Euch Eure Paßempfänger

Was für Acclaim der "Mortal Monday" war, soll für EA Sports der "Football Friday" werden. Am Freitag, dem 19. November wird *Madden NFL 94* in den USA veröffentlicht. Die Unterschiede zu den beiden Vorgängern sind beträchtlich. Mit dem neuen Vier-Spieler-Adapter von Electronic Arts könnt Ihr zu viert gegeneinander oder gegen den Computer antreten. Entgegen der weitverbreiteten Meinung, American Football sei eine sinnlose Prügelei, besteht das Spiel hauptsächlich aus strategischen Elementen. Deshalb solltet Ihr Euch vor jedem Spielzug absprechen, denn sonst überrennt Euch der Computer. Ihr dürft jedes der 28 NFL-Teams der Saison '93 spielen. Außerdem stehen Euch weitere 52 Mannschaften zur Verfügung, darunter einige Super-Bowl-Champions und zwei Madden-Allstar-Teams. Zum ersten Mal könnt Ihr eine komplette NFL-Saison durchspielen, Football-Verrückte können sogar jedes Match jeder Mannschaft übernehmen, insgesamt



Football Friday

# Madden NFL '94

448 Spiele, Play-offs nicht mitgerechnet. Die Steuerung ist identisch mit den Vorgängern. Neu ist der "Bluff Mode" bei der Auswahl der Spielzüge im Mehr-Spieler-Modus, mit dem Ihr menschliche Gegner austricksen könnt, die Euch bei der Wahl Eures nächsten Spielzugs beobachten. Zu besonders gelungenen oder mißlungenen Aktionen gibt John Madden persönlich Kommentare ab. Mit der eingebauten Batterie werden Spielstände und Statistiken abgespeichert.



Meine Meinung: **super**

Jedes Jahr von September bis Januar packt mich das Football-Fieber: New Orleans legt wieder einen

tollen Start hin, Dallas verliert zu viele Spiele, und Electronic Arts veröffentlicht ein weiteres Meisterwerk. *Madden NFL 94* ist die beste American-Football-Simulation, die es gibt. Die Grafik wurde gegenüber den Vorgängern deutlich verbessert. Endlich dürft Ihr Euch mit Eurem Lieblingsteam durch eine komplette Saison bis zum Super Bowl kämpfen. Von der No-Huddle-Offense über Fake-Plays bis zum Stop-Clock-Play sind alle Besonderheiten enthalten. Im Gegensatz zu *John Madden 93* gibt es keine Spielzüge mehr, mit denen man gegen den Computer immer Erfolg hat. Die Zeitlupe könnt Ihr aus zwei Blickwinkeln betrachten. Kurz gesagt, bis auf den Ge-

ruch der Hot Dogs bietet Euch *Madden NFL 94* perfekten Football-Spaß. Und das mit den Hot Dogs kriegt Electronic Arts auch noch hin... **rz**

Spielertyp: American-Football-Simulation

Hersteller: Electronic Arts

Testversion von:

Electronic Arts

Anzahl der Spieler: 1 bis 4

Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7

Preis: ca. 130 Mark

81%

Grafik

54%

Musik

80%

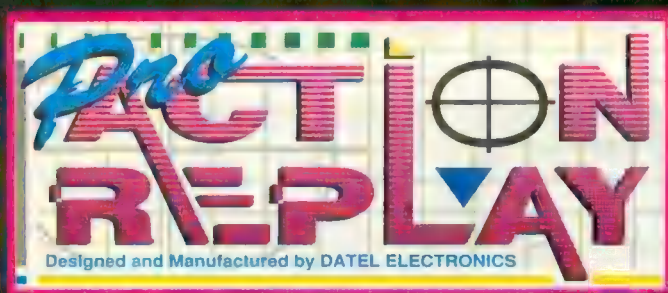
Soundeffekte

SPIEL-

SPASS:

**87%**





# DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!  
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

**MEHR**  
**LEVELS**  
**ENERGY**  
**LIVES**  
**POWER**

**FANTASTISCHE  
SPECIAL  
EFFECTS**

MIT ACTION REPLAY KANNST DU  
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM  
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.  
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE  
CHEATS.

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:  
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT  
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

**Action  
Replay  
CLUB'S**

FÜR INFORMATIONEN ÜBER  
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS  
HOTLINE, NEUIGKEITEN  
ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES  
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.  
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-  
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN  
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE  
AUSWAHL VON U.S.A. GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR  
GRAUIMPORTEN!!!  
Mit original deutscher Anleitung,  
Action Replay Club-karte,  
deutscher Verpackung und  
Eurosystems-Garantie

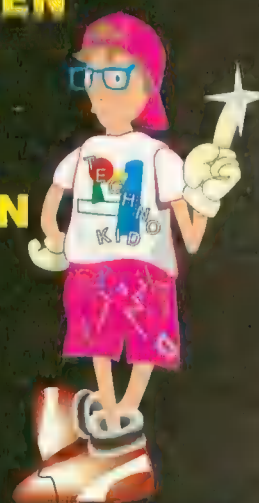
"MEGA", "MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.  
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

**DIREKT-BESTELLSERVICE:**  
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182  
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...  
**ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND**  
**DATAFLASH GMBH**  
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH  
FAX 02822 68547  
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE HINZULIEFERN ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

**JE NACH SPIEL:**  
**UNENDLICHES LEBEN**  
**ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN**  
**UNBEGRENZTE POWER**  
**HÄRTER ZUSCHLAGEN**  
**HÖHER SPRINGEN**  
**IN JEDEM LEVEL STARTEN**  
**UND VIELES MEHR**



FÜR SUPER NES™  
NUR DM 149,-



FÜR GAME BOY™  
NUR DM 99,-



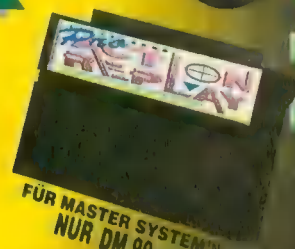
FÜR NES™ NUR DM 99,-



FÜR SEGA MEGA™  
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™  
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™  
NUR DM 99,-

**WICHTIG**  
ACTION REPLAY IST NICHT  
ENTWICKELT, WIRD NICHT  
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN  
DURCH NINTENDO INC.  
ODER SEGA ENT. LTD.

AUCH ERHÄLTlich BEI

**TOYS R US**

UND BEI ALLEN **allkauf**

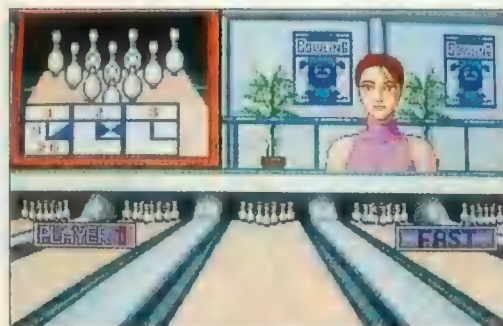
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

**DATA  
Flash**  
G m b H



Rumkugeln

## Championship Bowling



Geht lieber richtig Kegel!

**A**uch den abgefeimtesten Spieltester versetzt es oft in Erstaunen, welche Sportarten auf ein Modul gebannt werden. Beim Bowling stehen Euch vier Charaktere mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen zur Verfügung. Ebenso wählt Ihr das Gewicht der Kugel und die Bahn (schnell oder langsam). Betretet Ihr die Bahn, seht Ihr das Geschehen in 3-D. Die Kegel sind in einer Bildschirmecke noch einmal vergrößert dargestellt. Nachdem Ihr Eure Standposition festgelegt habt, geht's um den Spin. Auf einem Pen-

delbalken versucht Ihr beim gewünschten Drall zu stoppen. Danach wird gezielt und die Stärke eingestellt. Schafft Ihr einen Strike (alle Kegel mit einem Wurf abgeräumt), gibt's die meisten Punkte.



Meine Meinung: na ja

Was soll denn noch alles umgesetzt werden? Hufeisenwerfen, Tischtennis, Mikado und Sackhüpfen? Mal davon abgesehen, daß sich wohl niemand für Bild-

schirmkegeln interessiert, ist *Championship Bowling* eine annehmbare Umsetzung. Musik und Grafik sind zwar das hinterletzte, spielbar ist die Angelegenheit jedoch durchaus. Spielt Ihr alleine, kommt schnell das große Gähnen auf, im Duett ist's erträglich. Ein Probespiel kann ich nur Leuten empfehlen, denen für ein Joypad-Duell nichts anderes mehr einfällt. Wer unbedingt kegeln möchte, sollte das Geld lieber auf einer echten Kegelbahn lassen. *jb*

Spielertyp: **Simulation**

Hersteller: **Mentrix**

Testversion von: **0.1.T**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features: -

Schwierigkeitsgrad: **2 bis 7**

Preis: **ca. 110 Mark**

**50%**

Grafik

**41%**

Musik

**16%**

Soundeffekte

SPIEL-

SPASS:

**42%**

## ANIMANIA OVER GERMANY, NOW!!!

### JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!

**JETZT AB 39,99 DM!!!**

**ANGEBOT DES MONATS:**

**CRYING FREEMAN PACKAGE PT. I & II 69,99 DM**

Crying Freeman Pt. II 39,99 DM

Legend of the Overfiend I & II je 49,99 DM

Riding Bean 59,99 DM

Bubblegum Crisis I bis VIII je 59,99 DM

Tetsuo-Iron MAN(18 J.) I&II je 49,99 DM

Dragon Ball Z. I bis IV je 79,99 DM

Doomed Megalopolis II 39,99 DM

Wicked City (18 J.) 49,99 DM

The Sensualist (18 J.) 59,99 DM

Herpic Legend II 44,99 DM

Poster Din A3 (div. Filme) je 6,99 DM

Div. T-Shirts, versch. Motive je nur 29,99 DM

(über 60 Filme im Prog. Call)

Komplettlisle (auch Laser Disc) gegen

Altersnachweis!

**JETZT NEU!**

Umfangreiches Sortiment an

Modellbausätzen zu

Spielen und Filmen vorhanden!!

Frägt nach unserem

umfangreichen Sortiment!

**SEGA CD & NEO-GEO-NEWS**

**BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!**

**3DO! & Atari-Jaguar**

**GAME SYNDICATE** Pf. 69 · 56239 Selters · Tel. 02626-1320 o. 8658 · Fax -1281

Ladengeschäft: HANZ-Computersysteme, 65549 Limburg-Lahn

### SUPER NES

Striker dt. 124,99 DM

Jurassic Park dt. 129,99 DM

Bomber Man dt. 109,99 DM

Skyblazer dt. 129,99 DM

Operation Logic Bomb dt. 124,99 DM

Zornbe e.m. Neighbour dt. 124,99 DM

5. Empire strikes back dt.!!! 129,99 DM

We're Back! dt. 124,99 DM

On the Ball dt. 124,99 DM

Super Turrican dt. 119,99 DM

Dr. Franken dt. 129,99 DM

Total Carnage dt. 129,99 DM

Congo's Caper dt. 119,99 DM

Shazmania dt. 129,99 DM

Shadowrun dt. Textel 129,99 DM

K.H. R. Player Manager dt. 124,99 DM

Mortal Kombat dt. I (lieferbar!) 119,99 DM

Joystick J.B. King dt. 119,99 DM

Joypad SF-3 DF/Slowm. 33,33 DM

RGB-Kabel 50/60 Hz. 48,99 DM

über 120 dt. SNES-Titel lieferbar!!!

Screenshot aus Crying Freeman

### ACHTUNG!

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.

Vorbestellservice mit Preisgarantie!

Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!

Super-Sonder-Preise für Clubs und

Sammelbesteller!

Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

Dealers Welcome!!





# SUPER BOMBERMAN™



## TOTALER SPIELSPASS

Mit dem „MultiTap“ von Hudson Soft geht's erst richtig los! Bis zu vier Spieler gleichzeitig!



## SUPER NINTENDO™

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Super Bomberman™ is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd.

TIME TO PLAY...



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT®**

Vertrieb durch SONY Music, Tel.: 0 60 74-49 82 22





Einer der Endgegner ist das amerikanische Schlachtschiff Eisenklauer. Es feuert aus allen Rohren auf Euch und sogar Uncle Sam persönlich macht Euch das Leben schwer.



Anzahl der Leben bis auf maximal fünf hochsetzen. Drei

Schwierigkeitslevel stehen zur Verfügung: Der Affenlevel (leicht), der Menschenlevel (mittel) und der Tengu-Level (schwer, Tengu ist ein jap. Berggeist). Da das komplette Menü in japanisch ist, werdet Ihr eine Zeitlang beschäftigt sein, bis Ihr die gewünschte Einstellung findet. Nach einem längeren Vor-

Man schreibt das Jahr 1872. Zu dieser Zeit befand sich Japan inmitten einer Revolution. Alte Werte wurden über den Haufen geworfen und die Edo-Regierung nach und nach entmachtet. Zum Leid aller Videogame-Freaks sollte der Samurai-Stand (und somit auch die Ninja) seiner Existenz beraubt werden. Ausgelöst wurde dies alles durch den plötzlichen Besuch eines amerikanischen Admirals, der als erster offizieller Abgesandter eines westlichen Landes Japan das Tor zur Welt öffnete. Das moderne Japan war geboren.

In dieser turbulenten Zeit lebt "Rami", Wächterin des sagenumwobenen "Schlüssels des verlorenen Schatzes". Doch ungezügelt wie sie nun einmal ist, stiehlt sie sich jeden Tag fort, um Süßigkeiten aus dem Supermarkt zu besorgen. Ausgerechnet während ihrer Abwesenheit wird der wertvolle Schlüssel gestohlen. Ihre Großeltern, ebenfalls Wächter des Schlüssels, sind stinksauer und verlangen, daß Rami ihn zurückholt. Den einzigen Anhaltspunkt, den unsere junge Heldin hat, ist daß der Dieb ein Tanuki war (Tanuki ist eine japanische



Süßer die Katzen nie fliegen

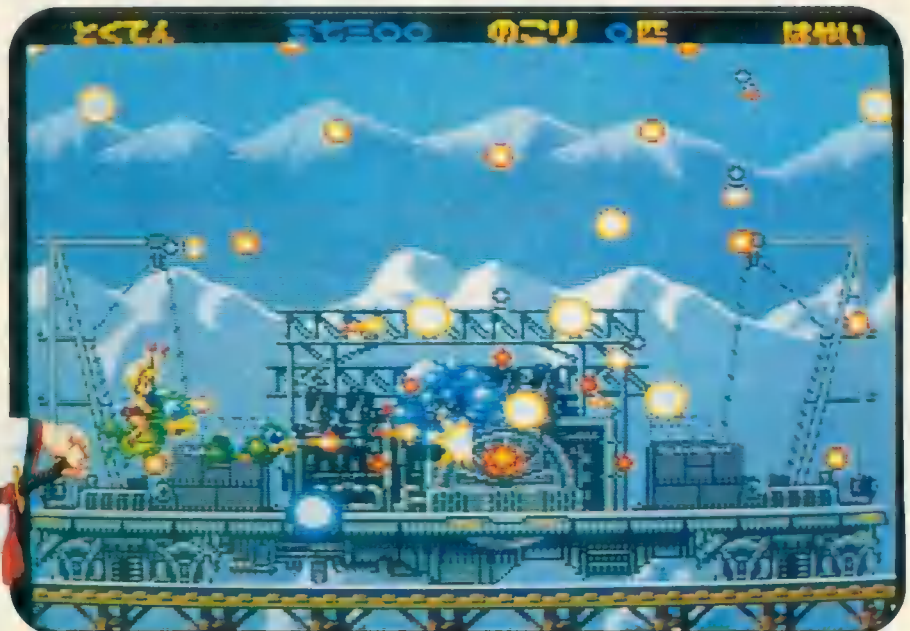
## Keio Flying Squadron

Dachsart). Also schwingt sich Rami auf den Hausdrachen "Pochi" und fliegt davon. Das Abenteuer kann beginnen.

Zu Beginn des Spiels könnt Ihr im Options-Menü verschiedene Einstellungen vornehmen. Ihr

könnt die Trefferfläche Eurer Helden einstellen (entweder können nur Rami oder nur Pochi oder beide getroffen werden). Die Tastaturbelegung läßt sich anpassen, die Spielgeschwindigkeit einstellen und die

spann, der Euch die Story in bezaubernden Bildern und klarer Sprachausgabe (japanisch) erzählt, dürft Ihr Euch ins Abenteuer stürzen. Eure Hauptwaffe sind Feuerbälle, die Ihr mit der B-Taste abfeuert. Es gibt Fron-



Im kalten Sibirien kämpft Ihr gegen einen kompletten russischen Panzerzug. Am schnellsten besiegt Ihr ihn mit zwei Satelliten und Lenkwaffen-Pochis.



tal- und Dreifachschüsse. Wenn Ihr Power-Ups aufnehmt, kann sich die Wirkung um bis zu sechs Stufen erhöhen. Als Extrawaffen gibt's noch Wurfbomben, Explosiv-Shuriken und Zielsuch-Pochis, kleine Kopien Eures Drachen, die den nächsten Gegner verfolgen, bis er getroffen ist. Wenn Ihr den Feuerknopf ein paar Sekunden nicht betätigt, erscheinen zwei kleine Satelliten-Pochis, die ebenfalls schießen und nicht getroffen werden können. Mit dem C-Knopf könnt Ihr die Satelliten auf Eure Gegner abfeuern. Mit der A-Taste läßt sich Geschwindigkeit von Rami und Pochi zwischen langsam und schnell umschalten. Da das Spiel im Japan des letzten Jahrhunderts spielt, sind sämtliche Anzeigen auf dem Bildschirm, also auch alle Zahlenangaben, in alten japanischen Zeichen angegeben.

Im ersten Level verfolgt Ihr das Schiff von Dr. Pon, dem Tanuki der den Schlüssel gestohlen hat. Dr. Pon hat einen Intelligenzquotienten von 1400 und ist damit "wahrscheinlich" der klügste Dachs auf der Welt. Er kennt außerdem als einziger das Geheimnis des Schlüssels. Die gesamte Tierwelt hat sich gegen Euch gestellt. Die "Hichifukujin" (die sieben Götter), treue Untertanen von Dr. Pon, stellen sich Euch am Ende jedes der sieben Level als Boß zum Kampf. Die weiteren Stages führen Euch über das alte Edo (Tokio) nach Rußland, wo sich Amerikaner und Russen gerade bekriegen und schließlich sogar bis in den Weltraum. Am Ende erfahrt Ihr das Geheimnis des verlorenen Schatzes, doch bis dahin ist es ein langer, beschwerlicher Weg.



Meine Meinung:  
*super*

Es gibt doch noch andere Firmen außer Konami, die niedliche Shoot'em-Ups produzieren können. Die Programmierer von *Keio Flying Squadron* haben sicherlich etliche Stunden mit dem Spielen von *Parodius* verbracht. Das Ergebnis ist jedoch so überzeugend, daß man ihnen zum "Diebstahl" nur gratulieren kann. Von fliegenden Schweinen über Katzen, die im Stil von R-Type im Halbkreis rotieren, bis hin zu Hunden auf fliegenden Teppichen (vielleicht war Aladdin doch ein Dak-

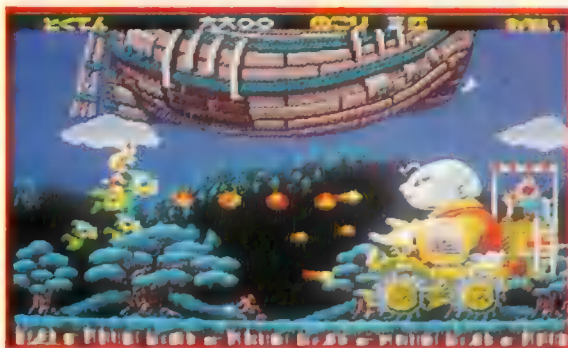


Sogar amerikanische Helikopter schießen auf Euch

kel) ist die komplette Tierwelt vertreten. In späteren Levels kämpft Ihr gegen amerikanische Schlachtschiffe und Hubschrauber, russische Panzerzüge und

nicht fest, ob es jemals als deutsche Version erhältlich sein wird. Besorgt Euch den CDX-Adapter für das Mega-CD, und kauft Euch dieses Spiel. Ihr werdet es nicht bereuen.

RZ



Dr. Pon's Dachs-Freunde und die sieben Götter benutzen Autos, Schiffe, Flugzeuge und U-Boote, um Euch aufzuhalten.



Spieltyp: Shoot'em-Up  
Hersteller: Victor Ent  
Testversion: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Continue, Schwierigkeitsstufen  
Schwierigkeitsgrad: 4-8  
Preis: ca. 130 Mark

87%

Grafik

90%

Musik

82%

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS:

87%

Nach jedem überstandenen Level brauchen Rami und Pochi erstmal Urlaub. Faulenzen in der Sonne, das tut gut.

Flugzeuge, die natürlich auch mit Tieren bemannt sind. Die Soundeffekte sind ebenfalls vom Feinsten und die Musik paßt ins Japan des vergangenen Jahrhunderts. *Keio Flying Squadron* ist neben *Thunderhawk* das beste Mega-CD Spiel. Leider steht noch





Libero

## WC Soccer

**M**it dem Superknaller *Klax* machte sich das Tengen in der Szene einen Namen. Sportbegeisterte Game-Gear-Spieler dürfen sich nun auf Tengens hervorragend spielbare Fußballsimulation – *World Cup Soccer* – freuen. Zwei Levels – Hard und Normal – stehen zur Wahl. Die Spieldauer ist variabel – eine Halbzeit kann auf 45, 30, oder nur 15 Spielminuten eingestellt werden – tatsächlich tickt die Stadionuhr allerdings fünfmal so schnell. Das eigentliche Spieltempo bestimmt ein "Speed"-Menü. Dabei könnt Ihr Gegner und Pässe schnell oder gemächlich über den Platz jagen. Bevor Ihr Euch in die Weltmeisterschaft stürzt, wählt Ihr unter 24 Länderteams Eure

Mannschaft. Jedes Team hat seine Stärken, die sich – numerisch aufgelistet – im "Edit"-Menü inspizieren lassen. Nach Siegen gibt's Bonuspunkte, die sich auf Spieler verteilen lassen. So kann Tackling, Antritt und Torgefährlichkeit eines Teams ganz gezielt verbessert werden. Im "Formations"-Menü wird die Mannschaft aufgestellt bzw. Spieler ausgetauscht. Auch die Taktik läßt sich ändern: Liegt Euer Team zurück, könnt Ihr Euer Spiel zur Halbzeit von 4-3-3 auf 4-4-2 umstellen. Die Vorrundengruppe überstehen nur der Tabellen-erste und -zweite. In der Endrunde spielt Ihr im K.o.-System. Mit Link-Kabel lassen sich auch Freunde, die einen Game-Gear mit World-Cup-Soccer-Modul besitzen, herausfordern.



*Tooor! Da kommt Aumann mal wieder zu spät. Libero Matthäus verfolgt wie versteinert den Lauf des Balls.*



*Meine Meinung:*  
**gut**

Die präzise Steuerung macht diese übersichtliche Fußballsimulation zum Genuß. Der aktive Spieler ist mit einem Fähnchen gekennzeichnet. Pässe, Dribblings und Torschüsse sind realistisch umgesetzt und keine Zufallsprodukte. Diesen stimmungsvollen Anheizer darf sich jeder Fußballfan auf dem Weg in die Südkurve in seine Soccer-Survival-Tasche packen.

**Spieletyp:** Fußballsimulation

**Hersteller:** Tengen

**Testversion von:** Galaxy

**Anzahl der Spieler:** 1 bis 2

**Features:** Link, Paßwort, Sound-Menü, Editor

**Schwierigkeitsgrad:** 4-8

**Preis:** 70 Mark

62%

Grafik

38%

Musik

58%

Soundeffekte

**SPIEL-SPASS:** **69%**

Redaktionswertung

Bernd Herfurth

02 51- 52 79 71

## FREAK'S SHOP

02 51-52 78 54

### SUPER NES "Deutsch"

ASTERIX	129,95
ALIEN 3	129,95
BATMAN RETURNS	129,95
BATTLETOADS	119,95
BUBSY	119,95
DESERT STRIKE	119,95
DRAKKHEN (dt. Texte)	139,95
STRIKER	129,95
SUPER MARIO ALLST.	99,95
MORTAL KOMBAT	139,95
PIERRE LE CHEF	139,95
STREETFIGHT. 2 TURBO	129,95
ZOMBIES (Konami)	129,95
ACTION REPLAY PRO	99,95

### SUPER NES US.

7th SAGA	139,95
SUPER TURRICAN	119,95
CACOMA KNIGHT	99,95
DRAGONS LAIR	89,95
DUNGEON MASTER	139,95
FINAL FIGHT II	129,95
GODS	89,95
LOST VIKINGS	119,95
TURRICAN	69,95
MORTAL KOMBAT	139,95
MECHWARRIOR	129,95
PUSH OVER	89,95
ROCK'N ROLL RACING	129,95
SECRET OF MANIA	a.A.
SOULBLAZER	129,95
SHADOWRUN	129,95
SUPER BOMBERMAN	
+ 4 SPIELER ADAPTER	139,95
STREETFIGHT. 2 TURBO	149,95
WORLD HEROES	139,95
ALIEN VS PREDATOR	119,95

FIRE ADAPTER **39,95**

### MEGA DRIVE "Deutsch"

ALADDIN	119,95
F1-FORMULA ONE	119,95
CHUCK ROCK 2	109,95
GUNSTAR HEROES	109,95
LANDTALKER	a.A.
JURASSIC PARK	119,95
MIG 29	109,95
MORTAL KOMBAT	129,95
OTTIFANTS	109,95
ROCKETKNIGHT ADV.	99,95
STREETFIGHTER 2	129,95
SHINING FORCE	129,95
SHINOBI 3	109,95
TECMO CLUB SOCCER	119,95
TECHNO CLASH	109,95
ULTIMATE SOCCER	109,95
NHL HOCKEY 94	109,95

### MEGA DRIVE US.

FINAL FIGHT	99,95
EX MUTANTS	69,95
SONIC	99,95
JAMES POND 2	69,95
GOLDEN AXE	69,95
WARSONG	99,95
JAMES POND 2	69,95
UNIVERSAL SOLDIER	69,95
GALAHAD	69,95
MYSTIC DEFENDER	69,95
STAR CONTROL	79,95
SHINOBI 1	69,95
SAGAIA	69,95
STREETFIGHTER	149,95
SPLATTERHOUSE 3	129,95
ADAPTER RGB ALF PAL	49,95

**48151 MÜNSTER**

**WESELERSTR. 54**

### GAME BOY "Deutsch"

ASTERIX	69,95
ALIEN 3	64,95
DRACULA (11/93)	69,95
WWF 3-KING OF RINGS	64,95

### NEO GEO

3 COUNT BOUNT	349,95
BURNING FIGHT	269,95
CROSS SWORDS	199,95
GHOST PILOT	199,95
SENGOKU 2	339,95
VIEW POINT	499,95
WORLD HEROES 2	359,95

### MEGA CD

MEGA CD 2 inkl. SPIEL	589,95
ROBO ALESTE	119,95
FINAL FIGHT	99,95
WOLFCHILD	119,95
BATMAN RETURNS	119,95
JAGUAR XJ 220	99,95
TIME GAL	99,95

### GAME GEAR

CHUCK ROCK 2	84,95
MORTAL KOMBAT	89,95
OTTIFANTS	79,95
STREETS OF RAGE 2	84,95
WORLD CUP SOCCER	84,95

**MEGA DRIVE 2 "EXTRA 3"**  
**SET MIT 3 SPIELEN** **279,95**  
(Limitierte Auflage)

Händleranfragen erwünscht!!!  
Irrtümer vorbehalten!!!

Diverse Titel auf Anfrage

**SEGA \* NEO GEO \* VIDEOS \* LASERDISC \* CD \* FILM-MUSIKPLAKATE \* NINTENDO**



## Terror Wolfchild

Es kann der Brävste nicht in Frieden leben, wenn's dem bösen Nachbarn nicht gefällt; und schon gar nicht, wenn der Nachbar eine Terrororganisation ist und man selbst eine bahnbrechende Erfindung gemacht hat. Um an die Formel für die Synthese von Mensch und Tier zu kommen, entführen die Bösewichte den Professor und metzeln seine Familie nieder – bis auf den Sohn Saul. Ihr schlüpft in die Rolle des Spröblings und zieht (mit Vaters Erfindung) in den Kampf. In Seitenansicht läuft und springt Ihr durch fünf ausgedehnte Welten und vermöbelt die Terroristen mit schneller Faust. Erreicht Eure Lebensenergie durch Extraauflesen das Maximum, verwandelt Ihr Euch

in einen Werwolf und seid fortan in der Lage, je nach Ausrüstung zu schießen. Verliert Ihr jedoch zwei Drittel Eurer Energie, nehmt Ihr wieder Menschengestalt an und seid auf Eure Fäuste angewiesen. Wie für ein Action-Jump'n'Run üblich, gibt's am Ende jeder Welt einen anderen Obermütz zu besiegen.



Meine Meinung:  
geht so

**Wolfchild ist von der Machart her auf keinem System mehr aktuell. Was bleibt, ist ein grafisch nettes Hüpf- und Prügelspiel mit vielen unfairen Stellen und unausgereifter Steuerung. Die mageren Sound-**



Alte Computerspiele auf Konsolen umsetzen ist leider groß in Mode. Wolfchild ist nicht mehr aktuell.

effekte und das völlige Fehlen jeder musikalischen Begleitung setzt den Langeweilequotienten noch ein weiteres Stück höher. Trotzdem spielt sich die Game-Gear-Variante geringfügig flüssiger als die Amster-System-Ausgabe. Nur wirklich hartgesottene Spieler vom Typ "Ich beiß' mich durch!" werden über den zweiten Level hinaus noch etwas Motivation verspüren. Alle anderen finden leicht ein ansprechenderes Modul fürs Geld.

jb

**Spieltyp:** Action-Jump'n'Run

**Hersteller:** Virgin

**Testversion von:** Sega

**Anzahl der Spieler:** 1

**Features:** Paßwort

**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 10

**Preis:** ca. 90 Mark

65%

**Grafik**

5%

**Musik**

16%

**Soundeffekte**

**SPIEL-SPASS:** 57%

Redaktionswertung

## Filzballett

## Connors Tennis

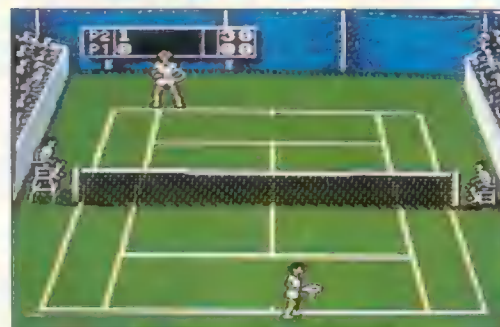
Langsam aber sicher tröpfeln nun auch die letzten Umsetzungen des legendären Tennisspiels von Ubi Soft ein. Die NES-Version ähnelt dem Game-Boy-Konzept wie ein Ei dem anderen. Auch hier stehen nur der A- und B-Knopf für Schlagvarianten zur Verfügung, es bleiben also lediglich Volley und Lob. Ihr wählt zwischen Ein- und Zweispielermodus bzw. Einzel und Doppel, gebt Euren Namen an und steigt direkt ins Training oder Spiel ein. Im Training, das wie im Original in verschiedenen Schwierigkeitsstufen stattfindet, ballert eine Aufschlagmaschine auf Euch ein, die wie auf dem Game Boy eine feste Zahl von 100 bis 300 Filzkugeln auf Euch losläßt. Wollt Ihr vorher aufhören, bleibt

nur der Griff zum Aus-Schalter. Anschließend entscheidet Ihr Euch zwischen ein bis drei Gewinnsätzen, ordnet Eure Fähigkeiten einer von drei Leistungsstufen zu und wählt den Turnierort. Wie im großen Vorbild präsentiert sich das Spielfeld aus der Fernsehkamera-Perspektive von schräg oben.



Meine Meinung:  
gut

**Trotz des identischen Designs bleibt auf dem NES dank viel besserer Grafik und schnellerer Routinen ein durchaus empfehlenswertes Tennisspiel übrig. Auf dem Game Boy fiel die Geschichte doch etwas zu**



Grafisch und spielerisch hat die NES-Version mehr zu bieten als die ansonsten identische Game-Boy-Umsetzung

**zäh aus, außerdem störte das schlechte und sehr enge LC-Display entsetzlich, Bälle waren schon im Einzel kaum zu beherrschen, geschweige denn im Doppel. Aufschläge kommen aber auch auf dem NES automatisch auf Knopfdruck, da gibt's nichts mehr zu plazieren, anzuschneiden oder zu schmettern. Von der einst reichhaltigen Technikpalette bleiben Euch auch hier lediglich zwei Schlagvarianten, die Ihr aber bis zur Perfektion ausbauen könnt.**

hu

**Spieltyp:** Tennissimulation

**Hersteller:** Ubi Soft

**Testversion von:** Ubi Soft

**Anzahl der Spieler:** 1-2

**Features:** Codewörter

**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 6

**Preis:** ca. 100 Mark

66%

**Grafik**

22%

**Musik**

50%

**Soundeffekte**

**SPIEL-SPASS:** 74%

Redaktionswertung



Turtles go Home

## Tournament Fighters



Zwei unförmige Pixelhaufen stolpern aufeinander ein. Konami sollte sich dafür schämen.

**M**an nehme vier sich nur in der Farbe unterscheidbare Krötensprites und packe noch zwei seltsame Mutanten sowie den ewigen Gegenspieler Shredder dazu und fertig ist das Nes-Prügelspiel. So oder ähnlich müssen die Gedankengänge der Konami-Designer bei der Programmierung des dritten Turtles-Streiches auf dem kleinen Bruder des Super Nintendo gewesen sein. Die fuzeligen Viecher beharken sich dann mit undefinierbaren Aktionen in einer der Handvoll anwählbaren Spielmodi nach den

üblichen *Street Fighter 2*-Regeln. Solltet Ihr es schaffen, einen willigen Mitspieler vor den Fernseher zu zerren (der wird spätestens nach einer Minute die Flucht nach Australien antreten), zockt Ihr im 2-P-Modus auch gegeneinander.



Meine Meinung:  
na ja

Das einzige, was dieser Murks mit Capcoms Hitmodul gemeinsam hat, sind die Regeln. Die Sprites flackern und ruckeln, daß

Taktik unmöglich und den geneigten Spieler nicht mal 'ne Pizza mehr aufmuntern wird. Überhaupt passen Prügelspiele und Nes eigentlich zusammen wie Sega und Nintendo, aber aus Marketinggründen mußte wohl eine Umsetzung her. Ach ja, apropos Turtles: Es reicht jetzt, Konami! Laßt Euch mal was Neues einfallen, statt den armen Spieler mit der x-ten (und immer mieseren) Fortsetzung des Krötenhaufens auf sämtlichen Systemen zu malträtiertieren! *rk*

Spieltyp: Beat'em Up

Hersteller: Konami

Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Optionsmenü, Continue

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 120 Mark

49%

Grafik

51%

Musik

45%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 39%

Redaktionswertung

Birdie

## PGA Tour Golf



PGA Tour Golf: absoluter Spitzenreiter auf allen Systemen

**N**un hat der Golf-Klassiker auch das Master System erreicht. Langer-Fans sind damit in der Lage, Boogies und Birdies – über oder unter Par – auf jedem beliebigen System einzulochen. Das Spielprinzip hat sich seit den ersten Schlagversuchen auf dem Bildschirm nicht geändert. Mit dem Power-Balken bestimmt Ihr Wucht und Richtung des Abschlags. Dabei gilt es, im rechten Moment am Joypad kurz hintereinander drei Kicks auszulösen. Den passenden Schlägertyp wählt der Rechner – seid Ihr mit der Wahl nicht zufrieden, läßt sich auch ein anderes Holz bzw. Eisen benutzen. Der Abschlagpunkt wird, wie auch in allen Vorgängerversionen, in übersichtlicher 3-D-Grafik dar-

gestellt. Nach dem Schlag folgt das Bild dem Ball und blendet eine neue Perspektive – im besten Fall nahe am Loch – ein. Wer arg daneben liegt, kann sich an einer Übersichtskarte orientieren. In Lochnähe sorgt ein drehbares 3-D-Gitterraster, das die kleinste Bodenunebenheit entlarvt, für den Durchblick. Wer auf dem Master System ein Champ à la Langer werden will, sollte sich erstmal einige Trainingsrunden verordnen. Danach wird's spannend: Auf vier der härtesten Kursen, die das PGA überhaupt zu bieten hat, meßt Ihr Euch mit der Welt-Elite. Erspart bleibt Euch dabei nichts: Gegen- und Seitenwinde, Sandlöcher, Wassergräben, Buschwerk und diverse Unebenheiten machen das Patten schwer.



Meine Meinung:  
super

Meist verlieren Sportsimulationen, die von 16-Bit-Systemen portiert werden, etwas Reiz. Das raffinierte Schlagsystem in PGA allerdings, garantiert auch auf weniger bunten Golfplätzen Hochspannung und heiße Turniere. Vom stimmungsvollen Super-NES-Clubhaus mal abgesehen – die 3-D-Grafik steht den Versionen teurer Konsolen nur unwesentlich nach. *mn*

Spieltyp: Golfsimulation

Hersteller: Electronic Arts

Testversion von: Tengen

Anzahl der Spieler: 1-4

Features: High-score-Liste, speicherbare Turniere

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7

Preis: ca. 90 Mark

65%

Grafik

25%

Musik

30%

Soundeffekte

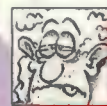
SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung



Galaktisch, gigantisch, geht so

# Star Wars



Meine Meinung:  
**geht so**

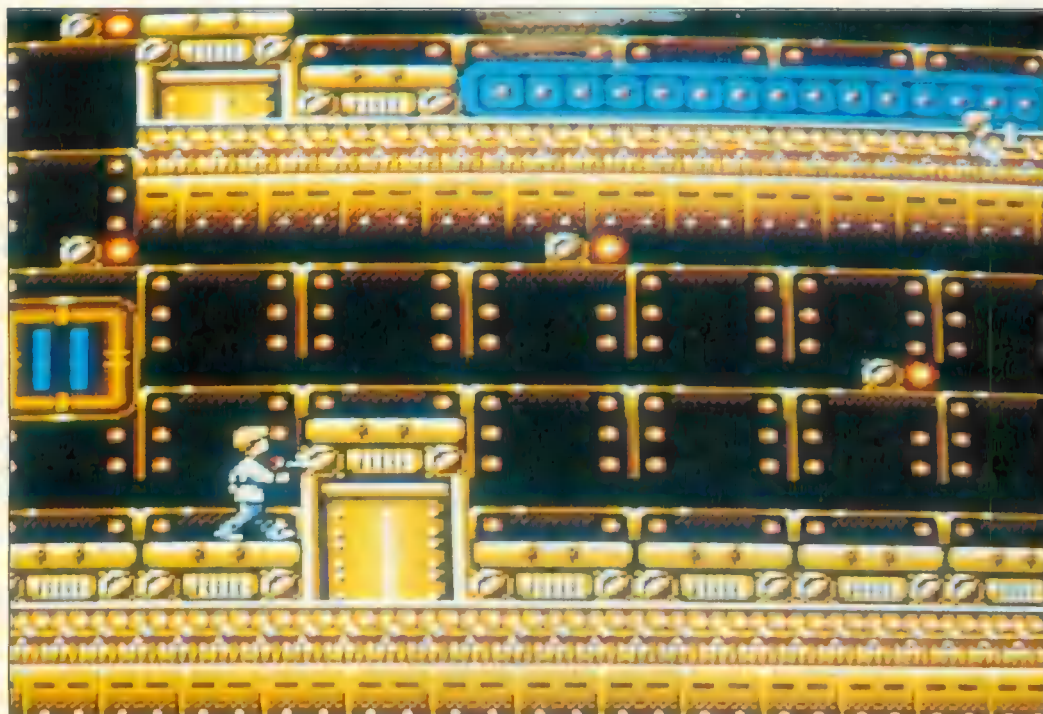
MASTER SYSTEM

**N**un sind tatsächlich schon über sechzehn Jahre vergangen, seit George Lukas den jungen Sternenkrieger Luke Skywalker von seinem Heimatplaneten Tatooine lockte und ihn zusammen mit dem goldglitzernden Robbie "C-3PO" quer durch die Galaxis hetzte. An Faszination hat der *Krieg der Sterne* freilich bis heute nichts eingebüßt. Auf den Videokonsolen hielt das Lukas-Team recht zögerlich Einzug: Erst im Winter 1991 erschien der Sternenkrieg als Jump'n'Run auf Nintendos

8-Bit-Maschinen. Und gerade vor wenigen Monaten erschien mit *Super Star Wars* ein Modul, das dem berühmten Namen alle Ehre macht und die galaktische Fangemeinde geradezu ins Schwärmen brachte. Die vorliegende Master-System-Version – mit der Game Gear-Variante weitgehend identisch – kann dem 16-Bit-Modul natürlich kaum das Wasser reichen. Für die Sternen-Freaks reizte Lukasfilm Games die technischen Fähigkeiten der Konsole bis zum Anschlag aus. Auf einem Sandgleiter düst Ihr von Level zu Le-

vel und heizt dem Imperium kräftig ein. Ihr startet in einer Höhle, in der Schwefelsäure wie Kunsthonig von der Decke tropft. Über Felsvorsprünge tanzt Luke über Lavaströme hinweg zum Ausgang. Ist das Level geschafft, geht's mit dem Wüstenrenner weiter ins nächste Abenteuer. Die Wüstenlandschaft ist gespickt mit Minen und bodengestützten Luftabwehrraketen. Je nachdem, welches Ziel Ihr ansteuert, kämpft Ihr in einer Monsterfabrik gegen automatische Waffensysteme oder schaltet Jawas und Bantas aus.

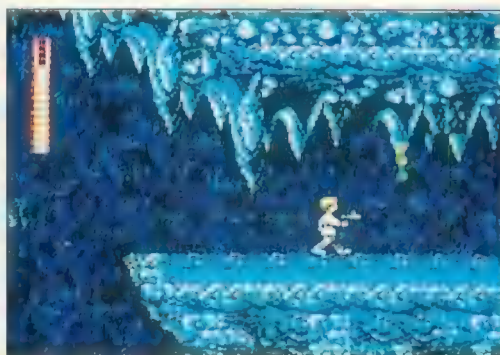
Das Modul erinnert in Spielprinzip, Grafik und Levelaufbau stark an den ersten NES-Auftritt der Lucasfilm Games. Der kümmerliche Sandgleiter wurde original portiert und ertet im Vergleich mit dem flotten Raumgleiter aus *Super Star Wars* allenfalls ein müdes Lächeln. Da auf dem Handheld die Erwartungen nicht in den galaktischen Bereich ragen, erfüllt das Game-Gear-Modul die Vorstellungen der Fans sehr viel eher. Die 3-D-Gefechte mit Abfangjägern sind ein akzeptabler Höhepunkt. *mn*



Luke Skywalker auf Brautschau in einer unterirdischen vollautomatischen Fabrik



Sand im Getriebe: der Wüstengleiter kam im Film irgendwie bombastischer rüber



Konsole: Master System  
Spieltyp: Action-Jump'n'Run  
Hersteller: Lucasfilm Games  
Testversion: Selling

Points

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7

Preis: ca. 90 Mark

61%

Grafik

50%

Musik

42%

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS: **55%**

Konsole: Game Gear  
Spieltyp: Action-Jump'n'Run  
Hersteller: Lucasfilm Games  
Testversion von: Selling

Points

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7

Preis: ca. 70 Mark

63%

Grafik

50%

Musik

42%

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS: **61%**

Redaktionswertung

GAME GEAR

Redaktionswertung



**Gleich anfordern!** **GRATIS** **Die schönste Musik für die ganze Familie**

## Musik-Katalog

**Super-CDs, MCs, LPs, Maxis, T-Shirts, stark: Videos und Singles schon ab 49 Pfg.**

Das Beste unseres Jahrhunderts in 37.000 Top-MARKEN-Produkte-RIESEN-AUSWAHL jeden Monat neu! Von Klassik über Volksmusik bis superheißer Pop/Rock/Disco und Kinofilme auf Video:

**Musik + Kino unendlich für Millionen!**

Immer kostenlos u. unverbindlich. Kein Club, keine Kaufpflicht! Aber immer bestens informiert bei Dauer-TIEFST-Preisen! Einfach **s o f o r t** Postkarte mit deutlicher Adresse

**DISC Center** **No. 1 in music!**

**Abt. ZF D-97987 Weikersheim**

Europas größtes Musik-Privatversandhaus



Einige Gags wie diesen Korkenzieher kennt Ihr vom Mega Drive

## PEGNITZ BASAR ANKAUF SUPER NES & MEGA DRIVE

1. Liste eurer Spiele schicken
2. Faires Angebot folgt sofort
3. Spiele einpacken und zusenden
4. Scheck kommt ins Haus

Karl-Grillenberger-Str. 8, 90402 Nürnberg  
Tel. 09 11-22 19 91 & FAX 2 07 57

## GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

### ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

ALADDIN .....	119,-	MICRO MASHINES .....	99,-
DAVIS CUP TENNIS .....	109,-	MAZIN SAGA .....	109,-
BATMAN RETURN CD .....	99,-	COOL SPOT CD .....	99,-
GUNSTARS HERO .....	99,-	BRAMS STOKER'S DRACULA CD .....	119,-
BLASTER MASTER .....	99,-	JAGUAR XJ 220 CD .....	99,-
RANGER X .....	99,-	SILPHEED CD .....	109,-
CHUCK ROCK 2 .....	119,-	F 15 STRIKE EAGLE .....	119,-
OF THE DRAGON CD .....	109,-	MORTAL COMBAT .....	119,-
JUNGLE STRIKE .....	109,-	STREET FIGHTER 2 CE .....	139,-
JURASSIC PARK .....	109,-	AH-3 THUNDERHAWK CD .....	109,-
FATAL FURY .....	99,-	ROCKET NIGHT ADV .....	89,-
WWF ROYAL RUMBLE .....	119,-	SHINING FORCE .....	119,-
TIME GAL CD .....	99,-	LANDSTALKER .....	129,-
MD 29 .....	99,-	BUSSY .....	89,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,-. ALLE SPIELE LAUFEN.

**ALLE NEUEN US CD'S AUF LAGER (US CD PLAYER 599,- (ALTE VERS.))**  
SUPER NINTENDO, alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!

ROCK & ROLL RACING .....	119,-	KING ARTHURS WORLD .....	119,-
LUFIA .....	129,-	PALADINS QUEST .....	129,-
AQUATIC GAMES .....	109,-	MECH WARRIOR .....	119,-
SHADOW RUN .....	129,-	DRACULA .....	119,-
LOCK ON .....	119,-	THE 7TH SAGA .....	129,-
BATMAN'S RETURN .....	109,-	PALADINS QUEST .....	129,-
SECRET OF MANA .....	129,-	SUPER WIDGET .....	119,-
BOMBERMAN 93 & ADP .....	159,-	SUPER TURRICAN .....	109,-
CONGO'S CAPPER .....	109,-	EQUINOX .....	119,-
BLUES BROTHERS .....	99,-	NIGEL MANSEL * AKT. REPLAY .....	199,-
CYBERNATOR US .....	99,-	INLA BASKETBALL TECMO .....	129,-
DUNGEON MASTERS .....	139,-	NINJA BOY .....	109,-
CHESTER CHEETHA .....	79,-	TAZ MANIA .....	79,-
MICKY MAGICAL QUEST .....	89,-	TUFF E NUFF .....	129,-
OPERATION LOGIK BOMB .....	119,-	STREET FIGHTER TURBO .....	149,-
UTOPIA .....	119,-	COOL SPOT .....	119,-
FATAL FURY .....	109,-	MORTAL COMBAT .....	129,-
EMPIRE STRIKES BACK .....	129,-	TINY TOONS US .....	89,-
SECRET OF MANA .....	129,-	JURASSIC PARK .....	129,-
WWF ROYAL RUMBLE .....	129,-	u.v.m. US KONS. 1 SP 2 JOYP. ....	35,-

### AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

Adp AD-29 ■ STREET F ADP DM 39,- · Akt. Rep. Pro: DM 119,- SNES, MD

Angebot so lange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

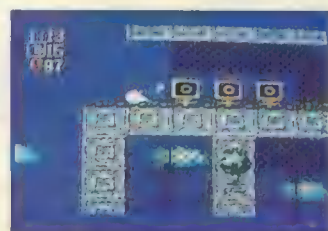
Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe  
TEL. 02359/6466 FAX. 02359/6266

### Igel-Panik

## Sonic Chaos

Nachdem Sonic und Tails die sechs Chaos-Edelsteine den Klauen Dr. Robotniks entrissen haben, herrscht Ruhe auf der Insel der Freunde – abgesehen von gelegentlichen Überschallknallen, die durch die Hochgeschwindigkeits-Trainingsläufe von Fuchs und Igel entstehen. Doch die trügerische Ruhe währt nicht lange: Mittels eines High-Tech-Fluggeräts gelingt es dem hinterhältigen Doktor, einen der Edelsteine aus der Nordhöhle der Insel zu stibitzen. Daraufhin machen sich das Stacheltier und sein zweischwänziger Freund

sofort auf den Weg, um die restlichen fünf Klunker in Sicherheit zu bringen, bevor sie der schnauzbärtige Irre in die Griffel bekommt. Ihr wählt zu Beginn Fuchs (startet mit drei Continues) oder Igel (leider null Continues) und braust in altbewährter Manier auf Ringsuche durch sechs jeweils dreigeteilte Levels. Heimst Ihr 100 der Goodies in einer Stage ein, werdet Ihr automatisch in eine Spezialrunde geleitet. Dort schnallt Ihr Euch Raketenschuhe (einziges neues Extra im Vergleich zum Vorgänger) um und flitzt durch die Lüfte. In diesem Sonic-Schlaraffen-



Kratzt Ihr 100 Ringe zusammen, landet Ihr im Riesenring-Bonuslevel oben rechts, in der Ihr nach Belieben Extraleben scheffelt





**Sonic hat den Tiger in den Stacheln und fetzt mit Überschallgeschwindigkeit durchs Ziel**



**Dieser Obermotz beißt genauso schnell ins Gras wie alle anderen auch**

land warten riesige Ringe (wiegen zehn normale auf) und einer der heißbegehrten Steine auf Euch. Die Levels an sich eignen sich mit ihren Loopings, Korkeziehern und Geraden hervorragend für einen Hochgeschwindigkeitsrausch. Habt Ihr zwei Stages jeder Zone erfolgreich durchrast (am Ende wird Eure Geschwindigkeit angegeben: Mein derzeitiger Rekord liegt bei 912 km/h!), versperrt Euch ein kleiner Endgegner den Ausgang zur nächsten Zone.



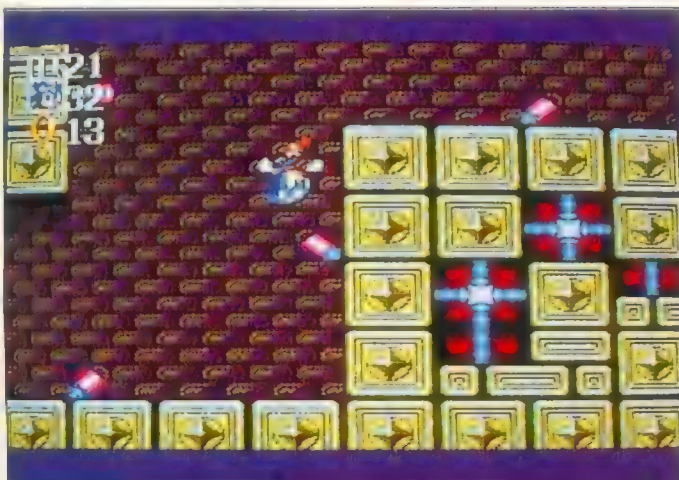
**Da kommt nicht mal Air Jordan mit: Sonic hebt mit Raketen-schuhen ab**

Ofen hervorzulocken. Die simplen Endgegner fallen ohne Ausnahme alle auf die gleiche stupide Taktik herein: Einmal draufhüpfen und Sonic wie einen Ball abprallen lassen, bis er den Geist aufgibt. Davon abgesehen, wartet auch der dritte Master-System-Aufgub wieder mit technischer Brillanz (kein Ruckeln und Flackern auch bei High Speed), aber mit einer ultra-dämlichen Story auf: Robotnik ist wieder da und

klaut einmal mehr die Chaos-Steine (Befinden sich in der Sega-Entwicklungsabteilung nur einfallslose Dummköpfe ohne Phantasie?). Igel-Fans, die sich bereits an den beiden ersten Teilen laben, müssen auf keinen Fall neuerlich einen Hunderter für dieses Sequel investieren. Wäre dies die erste Sonic-Episode gewesen, hätte sie ganz klar einen Classic verdient. Diese Version erweckt bei mir aber den Eindruck, daß mit geringstem Aufwand (siehe Story, Extras) noch mal schnell die Master-System-Jünger abgezockt werden sollen, bevor das Gerät endgültig in der Versenkung verschwindet. Versteht mich also nicht falsch: Das Spiel an sich ist gut, aber nur ein einfallsloser Mix der beiden ersten Teile. **rk**



Sonic-Mania hin oder her: Das neue Igel-Festival glänzt weder mit neuen Ideen, noch mit phantasievollen Stage-Bossen. Ein neues Extra (Raketenschuhe) pro Spiel ist definitiv zu wenig, um den verwöhnten Spieler noch hinter dem



**Da wird selbst einem High-Speed-Igel übel: In der Trampolinzone werdet Ihr kreuz und quer durch die Gegend katapultiert**

**Spielertyp:** Jump'n'Run

**Hersteller:** Sega  
**Testversion von:** Sega  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Features:** Continue

**Schwierigkeitsgrad:** 5

**Preis:** ca. 120 Mark

**79%**

**Grafik**

**63%**

**Musik**

**64%**

**Soundeffekte**

**SPIEL-**

**SPASS:**

**78%**

Redaktionswertung

## PowerSoft Versand

**!! Supergünstig !!**

24 Std. Bestellservice  
Tel. 02361 / 82781

Preisliste geg. Einsendung  
Eurer Adresse!

Vorkasse 7DM / Nachnahme DM9,50  
(+Zahlkartengeb. DM 3).

Ab DM 250 Versandkostenfrei

Mega Drive	Super NES
Adams Family 99	Act II 116
Alien 3 99	Amaz. Tennis 125
Battletoads 116	B.O.B. 114
Cool Spot 116	Battletoads 106
Flashback 116	Bubay 106
Glob. Gladiators 116	Bulls vs. Blazer 107
Grand Slam 83	Desert Strike 102
Hardball 3 108	Jimmy Connors 107
J. Montana F. 99	Jurassic Park 126
James Pond 116	Mario all-Stars 85
Jungle Strike 108	Mario's missing 124
Jurassic Park 108	Mickey Mouse 110
Micro Machines 116	Mortal Kombat 125
Mortal Kombat 115	NHLPA '93 118
NBA Allstar C. 99	Parodius 107
NHLPA '93 99	Simpsons 116
Shining Force 116	Star Wing 107
Sonic 2 83	Striker 119
Starflight 124	Sup. Wars 119
Team USA B. 99	Sup. Mar. Allst. 99
Tiny Toons 91	Sup. Mario Kart 85
Ultimate Soccer 99	Tasmania 98
World Illusion. 83	Tiny Toons 115
MD Magnum 358	WL. Basketball 85
Mega CD 2 116	Super NES 199
-incl. Road Adv 558	- mit Mario 299

**PowerSoft Versand** Krumme  
Str. 5 45665 RE; Tel.:  
02361/82781

Miss Wald:

# Die Kiefer

Ihre Idealmaße: 30m x 1m, Taille: 60 cm,  
Gewicht: 1 Tonne, Haarfarbe: dunkelgrün

Ich interessiere mich für dieses Thema.  
Bitte senden Sie mir:

Informationen über die SDW  
Infobrief über die Kiefer  
(1. DM in Briefmarken)

Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald  
Bundesverband  
Mecklenburger Allee 79  
5300 Bonn 1  
Tel. 0228/65 8462 u. 69 63 64  
Fax. 0228/65 69 80  
Spendenkonto: 031010995, BIC: 25050000

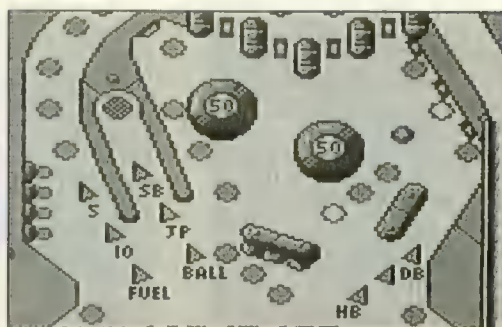


Schutzgemeinschaft Deutscher Wald e.V.



Drei in Eins

## Pinball Dreams



Leidlich: Pinball Dreams hat leider nicht die Klasse von Revenge of the Gator

**G**ametek bringt die Umsetzung von *Pinball Fantasies* vom Amiga CD 32 auf den Game Boy. Das Modul enthält drei Flipper mit unterschiedlichen Themen: Weltraumambiente in "Ignition", Speedfeeling in "Steel Wheel" und Schauerliches in "Graveyard". Alle drei Flipper scrollen je nach Ballposition vertikal. Die Backen aktiviert Ihr mit Steuerkreuz und "A"-Taste, mit "B" schubst Ihr den Flipper. Auf Schnickschnack wurde komplett verzichtet, nur "echte" Spielelemente wie Pins, Bumper, Lanes und Bonusziele wurden eingebaut. Optionen wie

Kugelwahl, Neigung des Flippers oder Anzahl der Bälle sind nicht vorgesehen.



Meine Meinung:  
geht so

Ein Freispiel gewinnt Gametek mit *Pinball Dreams* sicher nicht. Anders als beim genialen *Revenge of the Gator* ist das Feld zu groß, die Kugel zu klein und die Gestaltung einfallslos. Bei normalem Tageslicht fällt's schon schwer, dem Ball zu folgen, spielt Ihr nicht gerade an einem Fen-

ster oder mit einer Lampe, sackt die Erkennbarkeit der Kugel auf "miserabel" ab. Anfangs bleibt unklar, ob ein "Lämpchen" bei dunkler oder heller Darstellung leuchtet. Der beste der drei Flipper ist Ignition, hier ist noch am meisten los. Die *Pinball Dream* eignen sich höchstens zu einem kurzen Spielchen zwischendurch. Ohne speicherbare High scores hält die Motivation nicht lange vor. Wenn schon Game-Boy-Flippert, dann mit dem unerreichten Krokodil-Flipper! *jb*

Spieletyp: Flipper

Hersteller: Gametek

Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1

Features: -

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 4

Preis: ca. 70 Mark

52%

Grafik

56%

Musik

60%

Soundeffekte

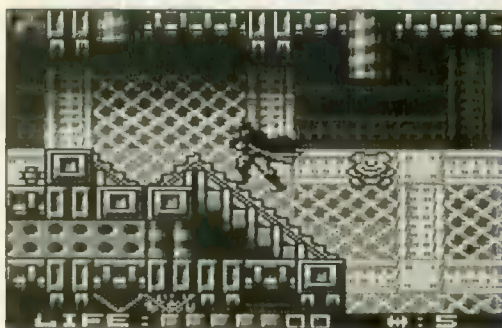
SPIEL-SPASS: 59%

Redaktionswertung

Animated Series



## Batman



In der Bärenfabrik muß unser geflügelte Held vor den herunterpurzelnden und explodierenden Teddys Reißaus nehmen

**N**ach seinem gelungenen Super Nintendo-Auftritt schickt die Edel-Schmiede Konami den geflügelten Helden in ein weiteres Game Boy-Abenteuer. Der bleichgesichtige Joker will Gotham City mit sprengstoffhaltigen Teddybären überfluten, damit die Einwohner im wahrsten Sinne des Wortes platzen vor Lachen. Das muß unser Held natürlich verhindern und schickt die überall herumwuselnden und Teddys verteilenden Clowns mit einer Ladung Kinnhaken ins Reich der Träume. Anfangs gehört nur ein Bat-Seil zu Eurer Ausrüstung, mit dessen Hilfe Ihr Euch zu ansonsten unerreichbaren Ebenen Zugang verschafft. Die schleuderbaren Bat-Wings müßt Ihr Euch mühsam erkämp-

fen. Habt Ihr Euer einziges Leben verheizt, steigt Ihr per Continue maximal zweimal wieder ins Geschehen ein, bis der Stadt die Bärenapokalypse droht.



Meine Meinung:  
super

Erstklassig! Konami knüpft mit diesem Spiel um den Fledermaus-Jüngling nahtlos an die Klasse der beiden Sunsoft-Klassiker *Batman* und *Batman 2* an. Obwohl Ihr zu Beginn nahezu wehrlos seid, macht das Herumstöbern in den grafisch schön düster gehaltenen Levels mächtig Laune. Obwohl die Gegnerschaft nicht übermäßig varianten-

reich gehalten ist, kann man sich kaum vom Spiel lösen. Die Stages scrollen dabei in alle nur denkblichen Richtungen, und Ihr solltet tunlichst von Eurer Fähigkeit Gebrauch machen, die Wände als Sprungbrett zu benutzen. Das wird mit zunehmendem Spielverlauf immerschwieriger ohne jemals unfair zu werden, so daß der Motivationsfaktor hoch anzusiedeln ist. Also, Batmen und Batgirls: Kriecht aus Euren stickigen Höhlen und holt Euch dieses Klasse-Modul! *rk*

Spieletyp: Action Jump'n Run

Hersteller: Konami

Testversion von: Konam

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6

Preis: ca. 70 Mark

83%

Grafik

76%

Musik

60%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung

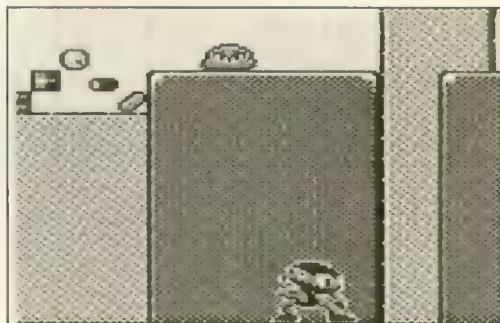


## Der interstellare Ninja

# Zool

**A**ls wäre der kleine Handheld in einen Ameisenhaufen gefallen, so wimmelt's nach dem Start des aktuellen Gremlin-Hits Zool auf dem Schirm. Ursprünglich wurde das Geschicklichkeitsspiel von Chupa Chups programmiert und – wohl wegen Promotion- und Vertriebsüberlegungen – dem großen Bruder in Lizenz gegeben. Der kleine galaktische Super-Ninja mit Fazettenaugen unter der venezianischen Gesichtsmaske und zaundürren Insektenbeinen flitzt wie der legendäre Sonic-Igel in seinen Glanzzeiten durch die Szenerie. Allzu übermütige Spurts bremst er mit seinen offensichtlich ABS-belegten Kautschuk-Sohlen ab und sammelt Punkte, was das Zeug hält. Feinde wer-

den locker aus der Hüfte mittels Laserlichtschwert zerstrahlt. Mit einem kräftigen Schuß Superenergie – Zool springt auf einen Pfeil und schon blitzt's und donnert's – springt Ihr in ein, zwei Sätzen auf die höchsten Häuserdächer. Die Welten muten leicht schizophoren an: Weintrauben wachsen auf knochigen Bäumen, Zielscheiben bewerfen Euch mit tödlichen Bällen, leckere Geburtstagskuchen und Chiquita-Bananen warten vereinsamt und verwaist auf weiten Rasenflächen, die statt Blumen und Gräser bunte Luftballons und Spazierstöcke schmücken. Vorsicht vor den Bienen, Wespen und anderen Flugkäfern: Spritzt eines der Insekten sein Gift in Zooms Chitinkörper, geht Lebensenergie verloren.



*Der turboschnelle Ninja-Düsenjäger treibt in gar seltsamen Welten seine Späße mit der Realität*



*Meine Meinung:*  
**super**

Ein weiterer Action-geladener, funkensprühender und rasend schneller Game-Boy-Super-Hammer. Schwierigkeitsgrad, Sounds und die Zahl der Continues lassen sich einstellen. Viele Spielstufen und umfangreiche Levels sorgen für hypergalaktisches Spielvergnügen. Wer den Hi-Score knacken will, schickt arme Seelen 'gen Himmel. **mn**

**Spieletyp:** Action- Jump'n'Run  
**Hersteller:** Gremlin  
**Testversion von:** Galaxy  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Features:** Highscore, Soundmenü, var.Schwierigkeitsgrad  
**Schwierigkeitsgrad:** 6 bis 11  
**Preis:** ca. 70 Mark

**67%**  
**Grafik**  
**45%**  
**Musik**  
**58%**  
**Soundeffekte**

**SPIEL-SPASS:** **75%**

Redaktionswertung

## Mein Hut, der hat...

# Indiana Jones

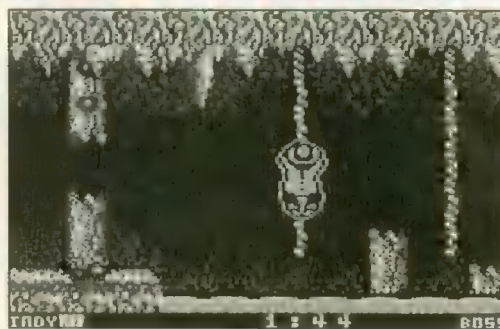
**D**er populärste Archäologe der Filmgeschichte wurde nun auch auf den kleinen Game-Boy-Screen gequetscht. Ihr müßt als Dr.Jones in muffigen Höhlen und Pyramiden nach kostbaren Reliquien wühlen, die dann wohl in den Museen der Welt von Kulturbanausen betatscht werden. Zu Anfang vertreibt Ihr die periodisch auftauchenden Ganoven außer mit der Hilfe Eurer Hände höchstens noch mit dem Mundgeruch des Doktors. Ihr hangelt Euch an Seilen über unterirdische Seen und scharfkantige Kristalle, während ein unbarmherziges Zeitlimit abläuft. Umnebeln die fauligen Mumien eine Zeitlang Eure Sinne, und Ihr bekommt keine der seltenen Fackeln in die Griffel, gehen

Euch im wahrsten Sinne des Wortes die Scheuklappen runter: Es wird schwarz wie die Nacht und Euer Sprite leuchtet wie nach einem Camping-Urlaub in Tschernobyl. Dann ist heftiges Gefluhe angesagt ('Verflixt! Schon wieder dunkel – wo ist nur die nächste Fackel?!')



*Meine Meinung:*  
**geht so**

Alle Indy-Freunde mögen vielleicht Gefallen am Rumgehopse des Doktors finden, mir sind jedoch schon bessere Action-Titel untergekommen. Unser Archäologe weist Animationsphasen auf, die eher mit einem Sonntagsspazier-



*Einmal Kraxeln bitte: in welcher Höhle hängen schon so schöne Seile von der Decke herunter?*

gang auf dem Sunset Boulevard als mit Forschungen in düsteren Gefilden vergleichbar sind. Außerdem hat bei Indy wohl schon die Verkalkung eingesetzt, oder hat er seine legendäre Peitsche und das Schieß-eisen etwa im Pfandhaus versetzt? Das Leveldesign an sich wäre ja o.k., da Ihr ohne festgeschriebenen Weg umherstöbern könnt, wäre da nicht das knallharte Zeitlimit, vom bescheuerten Blackout bei Fackelmangel ganz zu schweigen. **rk**

**Spieletyp:** Action  
**Hersteller:** Lucas Arts  
**Testversion von:** Hi-Tech  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Features:** Paßwort

**Schwierigkeitsgrad:** 11  
**Preis:** ca. 70 Mark  
**57%**  
**Grafik**  
**52%**  
**Musik**  
**53%**  
**Soundeffekte**

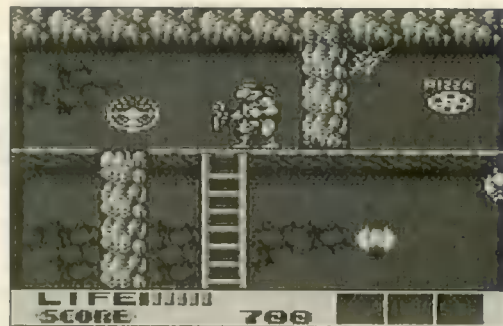
**SPIEL-SPASS:** **49%**

Redaktionswertung



Breitmaulkröte

## Radical Rescue



Shredder ist doch ein prima Kumpel: Überall warten leckere Pizzas auf hungrige Krötenmäuler

Spielertyp: Action Jump'n'Run

Hersteller: Konami

Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6

Preis: ca. 70 Mark

72%

Grafik

57%

Musik

55%

Soundeffekte

SPIEL-

SPASS:

65%

Redaktionswertung

**7**urtles und kein Ende: Die Pizzafresser beweisen inzwischen die gleiche Hartnäckigkeit wie der legendäre Maskenschlitzer aus der Kultserie Freitag der 13te, der seine Opfer ebenfalls neunmal traktierte, um schließlich doch zur Hölle zu fahren. Nach je zwei Einsätzen auf allen Nintendo-Systemen und Mega Drive, erreicht drei der Turtles im Abwasserkanal die Nachricht, daß ihre Lieblingsreporterin April vom ausgebüchsten Shredder gekidnappt worden ist. Die drei gehen daraufhin dem hinterlistigen Bösewicht prompt

in die Falle, der sie via TV zur Rettungsaktion aufgefordert hat. Somit hat nur noch Michelangelo, der gerade ein paar Pizzas einwarf, als die drei in die Falle gingen, die Chance, einen Froschscheneleintopf zu verhindern. Damit Ihr Euch nicht verläuft, ruft Ihr besser den Scanner mit Eurem Standort auf.



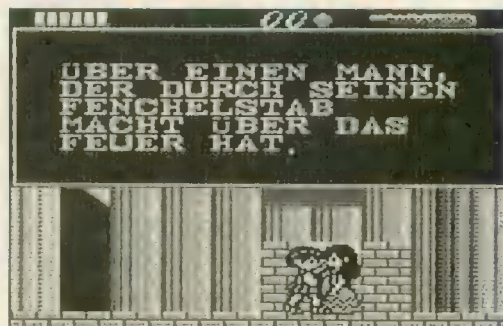
Meine Meinung: geht so

Auch der dritte Teil der Turtles-Saga auf dem Game Boy ist von Konami

solide eingefädelt worden. Das Leveldesign zeigt sich gekonnt abwechslungsreich auf Konami-Standard und auch der poppige "Cowabunga"-Sound weiß zu gefallen. Doch langsam geht den Turtles-Modulen in puncto neuen Ideen die Puste aus: Ist ja auch kein Wunder, gehen die vier Ninja-Abkömmlinge doch mittlerweile schon in die neunte Runde. Turtles-Fans können zugreifen, aber Konami möge die Saga doch trotzdem langsam beenden. rk

Mythologiestunde

## Battle of Olympus



Ei ei, was will uns der Dichter wohl mit diesen Worten sagen?

Spielertyp: Action-Adventure.

Hersteller: Imagineer

Testversion von: Imagineer

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwörter

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5

Preis: ca. 70 Mark

67%

Grafik

65%

Musik

62%

Soundeffekte

SPIEL-

SPASS:

69%

Redaktionswertung

**8**ndlich hat Imagineer die Orpheus-Sage für den Game Boy fertig. Wieder dreht sich alles um die Seele Helenas, die in den Hades entführt wurde. Orpheus macht sich als mutiger Streiter auf die Socken, zieht in den Kampf gegen mystische Gestalten und läuft bei horizontalem Scrolling durch antike Berg- und Landschaften, mit dem Ziel, in der Abenteuerwelt drei Nymphen zu finden. Diese wiederum überreichen dem wagemutigen Helden drei Fragmente, mit denen er den Bann des Hades lösen kann, um die Angebetete zu

befreien. Orpheus stapft von links nach rechts über den Screen, marschiert in Häuser hinein, um sich von greisen Männern oder jungen Frauen Tips zu holen. Erfreulicherweise gibt's sogar deutsche Bildschirmtexte. Zwischendurch sticht der Held mit dem Schwert auf Stiere oder griechische Sagengestalten ein, findet zusätzliche Waffen wie Feuerstäbe oder eine Pfeife, mit dem sich das Wunderpferdchen Pegasus herbeirufen läßt. Dann zeigt der Game Boy einen Kartenbildschirm, von dem aus man zu einem anderen Ort des Landes gelangt.



Meine Meinung: geht so

Grafisch und akustisch braucht sich Imagineer nicht zu verstecken, auch wenn man sich irrwitzig an der griechischen Mythologie vergangen hat. Die Tips in den Häusern sorgen für eine strategische Komponente. Würden mehr Gegner auftauchen, und wäre das Spiel nicht so langatmig – wir hätten uns zu einer höheren Wertung hinreißen lassen. hu





Das Originalspiel zu Spielbergs Kino-Hit. Fliege, schwimme und kämpfe als Peter Pan,  
um den legendären Captain Hook zu besiegen.



Das Produkt und die Illustration sind Eigentum von Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. "Hook" ist ein eingetragtes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. "Peter Pan" ist ein eingetragtes Warenzeichen von Disney. "Jolly Roger" ist ein eingetragtes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. "Super Nintendo" ist ein eingetragtes Warenzeichen von Nintendo.





Raubtierfütterung

## Aliens vs. Predator

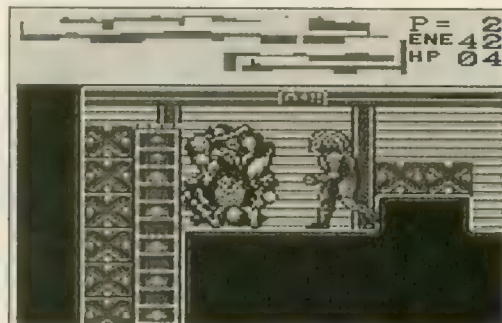
Die Entstehung dieses Spiels muß etwa so gelaufen sein: Im Labor des Softwareherstellers X unterhalten sich zwei Bosse: 'Was hast Du denn letztes für Streifen gesehen?' – 'Ach *Alien 3* und *Predator 2*.' Gut, hetzen wir die Tierchen doch aufeinander und sprechen damit gleich beide Fan-Gruppen an. Nehmen wir noch die jeweils ersten Teile, das ist von den Filmlizenzen her gesehen billiger. Wie dem auch sei, Ihr lenkt Euer unförmiges Predator-Sprite durch eine an Einfallslosigkeit nicht mehr zu überbietende Landschaft und fahrt Eure Griffel aus, wenn ein

unvorsichtiges Alien Euren Weg kreuzt. Einmal getroffen, löst es sich schnurstracks in Luft auf, und Ihr schreitet auf Eurem monotonen Weg vorwärts bis zur Fortsetzung des Spiels (bitte nicht!).



Meine Meinung: *hilfe*

Tja, die Softwarehäuser werden's wohl erst dann lernen, wenn Ihr's begreift. Meistens wird nach dem Prinzip 'großer Name – mieses Spiel' verfahren. Schaut Euch eine Filmum-



Euer Raubtier-Sprite irrt durch 'Jalousien-Levels' mit tollen Parallelstrich-Backgrounds

setzung dreimal an, bevor Ihr sie Euch zulegt: Die Anzahl der guten (Spiespaß-Wertung über 70) auf dem Game Boy könnt Ihr an drei Fingern abzählen: Das *Batman-Duo* und *Bill und Ted*. Ansonsten sind's oftmals groteske Entgleisungen vom Schlage eines *Lethal Weapon*, zu denen auch dieses Machwerk zählt. Bei Ripleys Glatze: Möge dieser Schund nie die Weiten des südamerikanischen Dschungels verlassen und Opfer des Predators werden! **rk**

Spieletyp: Action

Hersteller: Activision

Testversion von: Allan

Anzahl der Spieler: 1

Features: Waffen-Menü

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 70 Mark

41%

Grafik

35%

Musik

20%

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS:

35%

Redaktionswertung

Rauferei der Fleischberge

## King of the Ring

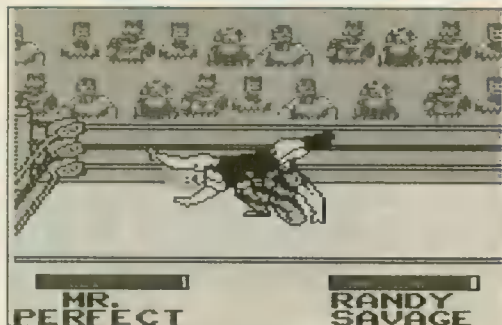
Das Acclaim-Label Ljn setzt seine Wrestling-Tradition mit einem weiteren Modul aus der WWF-Serie fort. Wiederum haben sich acht berühmte 'Schauspieler' der vor allem in USA und Japan immer für eine Massenhysterie (siehe *Hulkamania*) guten Sportart eingefunden, um gegenseitig Clotheslines, Pile Drivers, Spinning Suplexes und andere Nettigkeiten auszutauschen. Ihr schlüpft in die Rolle der muskel- und fettbepackten (Yokozuna!) Schönlinge wie Hulk Hogan oder Mr. Perfect und verpaßt Eurem Gegenüber allei-

ne oder zu zweit als Tag-Team oder im *King of the Ring*-Modus einen saftigen Tombstone, daß der Ringboden kracht und die Knochen knacken. Den Designern gelang es dabei, mehr als ein Dutzend Aktionen pro Akteur auf die zwei spärlichen Buttons zu verteilen.



Meine Meinung: *geht so*

Im Grunde genommen ist *King of the Ring* nichts anderes als *WWF Superstars* mit anderen Fettklöpsen. **rk**



Der blonde Hüne Mr. Perfect setzt zu einem gepflegten Tombstone an

Dementsprechend hat man die Spielbarkeit recht ordentlich übernommen und nach mehr oder weniger langer Eingewöhnungsphase kommt purer Wrestling-Fun auf. Die Legenden dieser Massenspektakel scheinen dabei Kinnladen aus Stahl und eine gefederte Rückenmuskulatur haben, zerbröseln doch selbst auf Easy die Knochen Eurer Schlaghand eher zu Staub, als daß die Energieleiste Eures Kontrahenten abnimmt. Für Wrestling-Fans interessant! **rk**

Spieletyp: Wrestling

Hersteller: Ljn

Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: 4 Spielmodi,

3 Schwierigkeitsgrade

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6

Preis: ca. 70 Mark

69%

Grafik

5%

Musik

59%

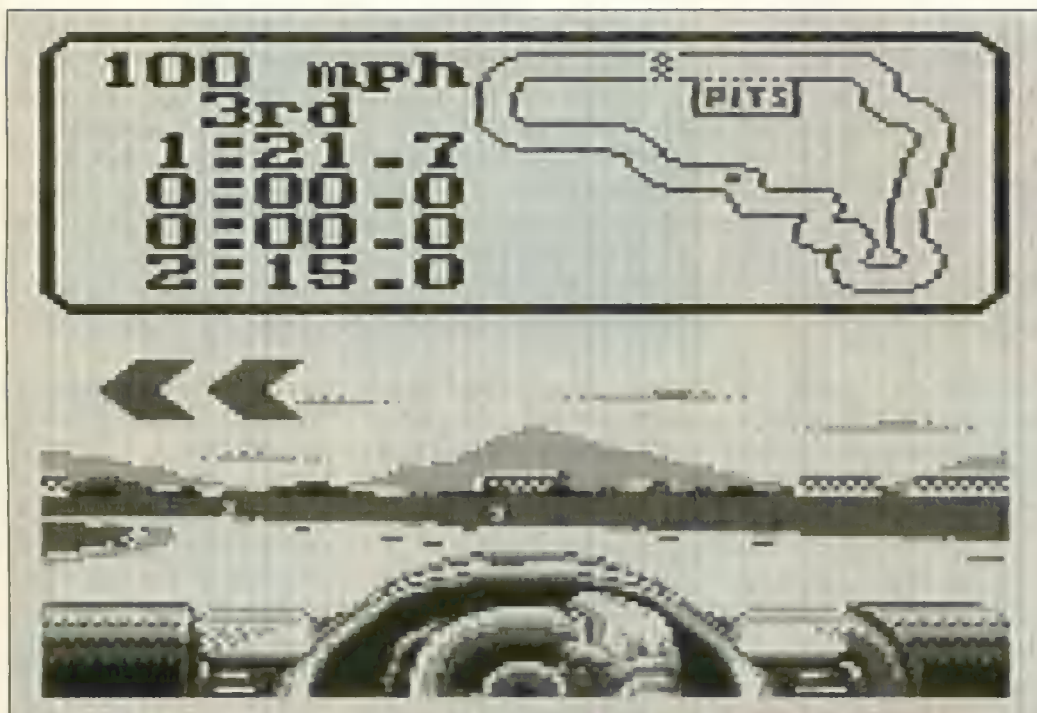
Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS:

68%

Redaktionswertung





Ohne Rücksicht auf Verluste:  
Nigel Mansells Rennen ähnelt  
stationären Rennspielen



Meine Meinung:  
**gut**

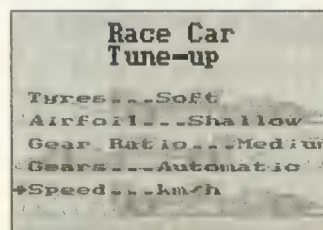
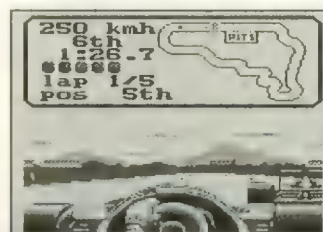
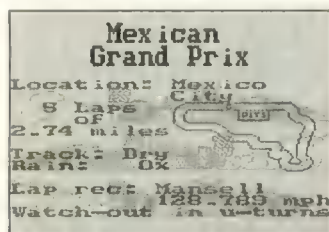
Mal abgesehen vom mageren Motorengeräusch (das nach Aussage von Leuten, die es wissen müssen, stark nach einer spanischen Holzwespe klingt) ist *Nigel Mansells World Championship* grafisch und konzeptionell aufgezogen wie ein Rennspiel auf einer stationären Konsole. Leider ist der Game Boy dabei öfters überfordert und verschafft sich mit Ruckeln etwas Erleichterung. Trotzdem muß ich den Entwicklern mein Kompliment aussprechen. Mit dem guten Spielgefühl, der passablen Steuerung und der überdurchschnittlichen Grafik zählt *Nigel Mansells World Championship* zu Game-Boy-Rennspiel-Elite. An den Gegnern kommt man nicht so leicht vorbei, dafür verträgt Ihr etliche Remppler, bevor die Reifen aufgeben. Dadurch bleibt das Rennen immer noch gut spielbar. Für Freunde von Pixel-Rennen ist's eine lohnende Anschaffung. **jb**

## Nigel Mansells World Championship

Neben Michael Schumacher und Alain Prost ist Nigel Mansell einer der bekanntesten Formel-Eins-Piloten unserer Zeit. Der Gedanke, ihn in ein Videospiel einzubeziehen, liegt da recht nahe. *Nigel Mansells World Championship* ist von der Konzeption her ein Rennspiel der klassischen Bauart. 3-D-Optik, Training, Meisterschaft, Werkstatt und Boxenstopp – die Ausstattung ist komplett. Grafisch ist *Nigel Mansells W. C.* aufgemacht wie die Großen: Detaillierte Gegner, schöne Hintergründe und sogar Steigungen und Gefälle gehören dazu. Anders als auf dem Super Nintendo, wo der Meister mit hilfreichen Worten vor Euch herfährt, seid Ihr im Training alleine auf der Strecke. Vorher gibt's ein paar Tips, auf dem Kurs fahrt Ihr jeweils eine Runde mit begrenzter Höchstge-

schwindigkeit, dann wird ein Gang hochgeschaltet. Neben Training und Weltmeisterschaft habt Ihr die Möglichkeit, Einzelrennen auf Kursen Eurer Wahl zu fahren oder zu verfolgen, wie Nigel Mansell den gewählten Kurs abreitet. In der Werkstatt entscheidet Ihr Euch für Reifen,

Spoilerstellung, Übersetzung und Getriebe (Automatik – Manuell). Danach geht's in der Qualifikationsrunde um eine möglichst gute Startposition. In jedem Rennen richtet Ihr Euch nach den Wegweisern, die die nächste Kurve anzeigen. Verschiedene Schilder stehen für unterschiedlich enge Kurven. Bei einem Unfall leiden wie üblich Eure Reifen. Den Zustand der Pneus lest Ihr an der Einblendung im Tacho-Fenster ab. Wird's kritisch, ist ein Boxenstopp angesagt. Verpaßt Ihr die Gelegenheit, scheidet Ihr meist mit Reifenschaden aus und müßt Euch mit einer hinteren Platzierung zufriedengeben.



Alles drin, alles dran: Zur Standardausstattung kommt Nigels Fahrschule hinzu

Spieltyp: Rennspiel-

Hersteller: Gremlin

Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7

Preis: ca. 70 Mark

72%

Grafik

35%

Musik

28%

Soundeffekte

SPIEL-

SPASS:

**69%**



Da könnt Ihr üben!

## Jimmy Connors Tennis



Durch die Einschränkungen des LC-Displays könnt Ihr die Position der Filzkugel kaum richtig einschätzen

Der Lynx war schon immer etwa besonderes - kein Wunder, daß auch die Umsetzung des populären Tennisspiels völlig anders aussieht als alle anderen Versionen. Die Unterschiede beginnen schon beim Intro: In glasklarer Sprachausgabe lädt Jimmy Connors persönlich ein. Ihr wählt Einzel oder Doppel, wobei auffällt, daß diesmal auch Mädels mit von der Partie sind. Anschließend beginnt Ihr mit dem mühsamen Training. Bevor Ihr an eine Partie denkt, solltet Ihr Euch zunächst mit dem Aufschlag und den grundlegenden

Returntechniken vertraut machen. Beim Aufschlag werft Ihr den Ball mit A in die Luft und trefft Ihn, indem Ihr im richtigen Moment erneut A drückt. Bei Returns müßt Ihr richtig zum Ball stehen und für Vor- oder Rückhand im richtigen Moment die richtige Taste drücken.



*Meine Meinung:*  
**geht so**

Die Lynx-Version erfordert ungeheuer viel Training. Aufschläge und Returns müßt Ihr wie auf dem

echten Court üben. Dadurch geht viel Zeit an der Ballmaschine verloren und der Spaß hält sich in Grenzen, da Euch jeder Computergegner in Grund und Boden spielt. Einerseits wird die Simulation dadurch sehr realistisch, andererseits kann es nicht Sinn des Spiels sein, monatelanges Training für eine mickrige Partie gegen den Computer vorauszusetzen. Trotz des relativ guten Farb-LC-Displays stört die Grafik außerdem sehr beim richtigen Einschätzen der Bälle. hu

**Spieltyp:** Tennissimulation

**Hersteller:** Atari

**Testversion von:** Galaxy

**Anzahl der Spieler:** 1-2

**Features:** Codes, ComLynx-Unterstützung

**Schwierigkeitsgrad:** 7 bis 9

**Preis:** ca. 70 Mark

**67%**

**Grafik**

**15%**

**Musik**

**65%**

**Soundeffekte**

**SPIEL-SPASS:**

**69%**

Sport ist Mord

## Battlewheels

Wir schreiben das Jahr 2019. Der Menschheit liebster Sport heißt *Battlewheels*. 2 - 6 Piloten in hochfrisierten, schwerbewaffneten Fahrzeugen treffen in einer Arena aufeinander. Ihr steuert einen dieser Kampfwagen. Sieger ist, wer überlebt. Vor der Schlacht könnt Ihr Euer Fahrzeug aufrüsten und die Anzahl und Intelligenz der Gegner einstellen. Todesmutige schalten außerdem den Radarschirm aus, der Euch die Position der anderen Mitspieler zeigt. Als Bewaffnung stehen Euch Flammenwerfer, Maschinengewehre, Raketenwerfer und Minen zur Verfügung.

Die Schlacht beginnt. Jeder Mitspieler steht in einer anderen Ecke der Arena. Mit Hilfe des Ra-

darschirms sucht Ihr den nächsten Gegner, verfolgt ihn und schießt aus allen Rohren. Falls Euer Wagen zu stark beschädigt wird, leuchtet ein Warnlicht und Ihr habt zehn Sekunden, um Euer Fahrzeug zu verlassen. Zu Fuß seid Ihr zwar viel beweglicher, könnt jedoch leicht von Euren Mitspielern überfahren werden.



*Meine Meinung:*  
**geht so**

*Battlewheels* ist eines jener Spiele, die alleine schnell langweilig werden, zu mehreren jedoch unheimlich viel Spaß machen. Wenn Ihr zu Fuß in der Kampfarena unterwegs seid und ein abgestelltes



Fußgänger haben's schwer in *Battlewheels*

Fahrzeug findet, könnt Ihr einsteigen und dem Gegner das Auto klauen! Ihr solltet deshalb immer schön vorsichtig sein, wo Ihr Euren Wagen abstellt. Alle Tasten des Lynx sind mehrfach mit Funktionen belegt, was die Steuerung ziemlich schwierig macht. Leider ist es fast unmöglich, sechs Lynx und fünf Verbindungskabel für einen vergnüglichen Nachmittag mit Freunden aufzutreiben, so daß nur ein mittelmäßiges Spiel für die wenigen Lynx-Besitzer bleibt. rz

**Spieltyp:** Rennspiel, Action-orientiert

**Hersteller:** Atari

**Testversion von:** Galaxy

**Anzahl der Spieler:** 1 bis 6

**Features:** Continue

**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 5

**Preis:** ca. 11 Mark

**58%**

**Grafik**

**45%**

**Musik**

**52%**

**Soundeffekte**

**SPIEL-SPASS:**

**54%**





**Ein Spiel-**

**vergnügen der**

**Extra-Klasse!**



**9999**



**9999**



**9999**



**11999**

**Sega**

**A. MEGA DRIVE II**

Videospielkonsole mit Controlpad  
(ohne Mega CD II).

**B. MEGA CD II**

Mit 10 Bit Prozessor und CD Spiel „Road  
Avenger“. Geeignet für die Produktion eigen-  
er Spielfilmsequenzen und zur Abspielung  
von Musik CD's (ohne Mega Drive II).

**18887**

**56999**

**TOYS 'R' US®**

Sie finden uns 44 x in Deutschland:

- Augsburg • Bielefeld • Bochum • Braunschweig • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg
- Günthersdorf bei Leipzig • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen
- Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Magdeburg • Mönchengladbach • München-Freimann • München-Pasing • Neuss
- Nürnberg • Offenbach • Oldenburg • Paderborn • Porta Westfalica • Ralsdorf bei Kiel • Regensburg • Röhrsdorf bei Chemnitz
- Saarbrücken • Siegen • St. Augustin • Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau • Wallenhorst bei Osnabrück
- Waltersdorf bei Berlin • Weil am Rhein • Würselen bei Aachen



Die meisten Videospiele passen offenbar so gut zu Mädchen wie Lippenstift und Puder in Rambos Rucksack. Woran liegt's?

# FREE YOUR MIND

Eines wunderschönen langen donnerstags begab es sich, daß sich höchst seltsame Gestalten in den Technik-, Elektronik- und Spielwarenabteilungen diverser Münchner Kaufhäuser materialisierten. Mit honigsüßem Lächeln begannen sie, nichtsahnenden Kunden die alles entscheidende Frage ins Gesicht zu

## Fragen an die Fachfrau

Bei Acclaim besteht gleich die ganze Marketingabteilung aus Frauen. Gelegenheit für uns, Marketingchefin Petra Kinateder einige Fragen zu stellen.

**VG:** Frau Kinateder, setzt Acclaim ausschließlich auf Jungs?

**Kinateder:** Natürlich nicht. Allerdings hat eine bundesweite Umfrage<sup>1)</sup> ergeben, daß

nicht einmal ein Fünftel aller Videospielkids Mädchen sind. Wir berücksichtigen Mädchen zwar in Titeln wie *Crash Dummies* oder *Simpsons*, bei unseren zahlreichen Action- und Sporttiteln greifen aber hauptsächlich Jungs zu.

**VG:** Wie sieht's mit dem Alter aus?

**Kinateder:** Da unterscheiden sich unsere weiblichen und männlichen Fans nicht: Knapp 80% sind unter 16.

**VG:** Warum gibt es praktisch keine Videospiele speziell für Mädchen?

**Kinateder:** Ich glaube, daß Vorurteile mittlerweile überholt sind, die behaupten, Mädchen hätten

Berührungsängste mit technischem Gerät. Es liegt am mangelnden Interesse der Mädchen am Titelangbot. Solange das nicht größer ist, lohnt es sich nicht, Spiele für Mädchen zu designen. Man müßte mehr Spiele entwerfen, die sich für Jungs und Mädchen gleichermaßen eignen.

**VG:** Zum Beispiel?

**Kinateder:** Da es noch keine wissenschaftlichen Erkenntnisse darüber gibt<sup>2)</sup>, können wir nur nach Gefühl urteilen. Mädchen sind z. B. viel weniger an Ballerspielen interessiert oder an klassisch männlichen Sportarten wie Fußball, Football, Basketball etc., sondern mehr an Jump'n'Runs oder Strategiespielen, die Ausdauer und Köpfchen verlangen.

1) Im Frühjahr '93 von Acclaim in Auftrag gegeben.

2) Acclaim führt mit der Universität München z. Zt. eine Untersuchung durch, die Aufschluß darüber geben soll, was Jungs und Mädchen an Videospielen am meisten fasziniert.

schleudern, ob sie sich videospielende Mädels vorstellen könnten. Völlig überrascht von der existentiellen Tiefe dieser Frage wußten sich die meisten nicht anders zu helfen, als dunkelrot anzulaufen, die Augen gen Himmel zu verdrehen und verstört mit den Schultern zu zucken. Mit ernster Miene zückten die Klemmbrettträger daraufhin nadelspitze Bleistifte, um die



**„Ich glaube, die Mädchen würden mehr spielen, wenn nicht so viel Gewalt dabei wär“.**

Ellen



Marketing bei Acclaim Deutschland: Petra Nimtz (o. links), Amy Schwelling und Petra Kinateder (vorne).



erschreckende Unwissenheit der Bevölkerung für die Nachwelt festzuhalten.

Was will uns diese Werbesendung sagen? Es scheint ganz so, als habe ein Designer mit der Intelligenz eines Planeten irgendwann den genormten Videospie-



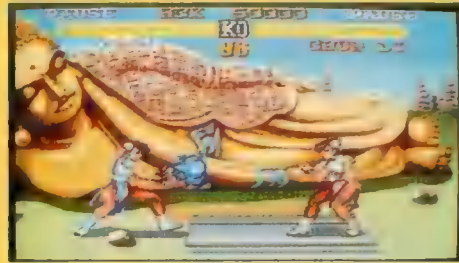
Über 200 Konkurrenten hängte die zwölfjährige Tina Stich beim Münchner Game-Boy-Turnier ab.

ler erfunden: Er hat kräftige Hände, um das Joypad auch kurz vor dem Zustand völliger Erschöpfung noch halten zu können, läßt sich vom fahlen Flimmern des Bildschirms auch zu fortgeschrittener Nachtstunde keineswegs beeindrucken und kann monatelang mit Burgern und Cola überleben, ohne seine Baseballmütze auch nur ein einziges Mal richtig herum aufzusetzen. Vor allem die Werbung strotzt nur so vor Klischees, die vornehmlich für hauptberufliche Helden gelten: Stahlharter Challenge, blitzschnelle Reaktion, supercoole Tekkno- und Rap-Rhythmen – nicht gerade ein Tummelfeld für zarte Weiblichkeit. Der Darsteller in Nintendos Fernsehwerbung fürs Super Nintendo ist natürlich ein Junge. Auch Segas Werbe-Gegenstück präsentiert einen echten Kerl in flimmendem Ambiente, der sich vom Cybarber (Kurzform für Cyber-Friseur) den ultracoolen Cyber-Razor-Cut verpassen läßt. Frauen kommen in der Planung höchstens vor, um als hilfloses kulleräugiges Opfer vom Helden befreit zu wer-

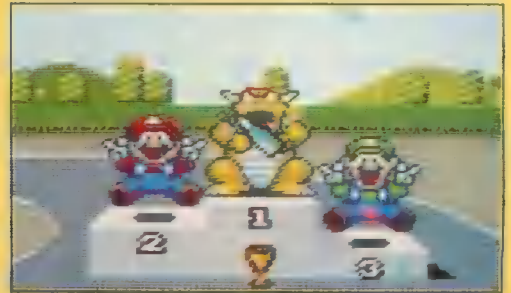
## Spiele für Mädchen?

Neben ziemlich peinlichen Querschlägern gab's auch einige gelungene Versuche, den Mädels Videospiele schmackhaft zu machen.

**Barbie** für NES war ein Beispiel dafür, wie man's nicht macht. Als langbeinige Barbie mußte die Spielerin mit ihrem Sternenschuß böse Gestalten umpfeffern. Männliches Spielprinzip mit weiblicher Besetzung. Vergessen!



Die legendäre Prügelmaid **Chun Li** aus **Street-fighter 2** auf Super Nintendo und Mega Drive ist die Heldin der Szene schlechthin. Nur: wieder sehr männliche Action. Nur für militante Emanzen!



Klempner **Mario** in allen Formaten und Variationen wird von Mädchen mindestens ebenso geliebt wie von den männlichen Spielkollegen. Putzig, phantasievoll, perfekt. Einer der wenigen Charaktere für jederfrau und jedermann.



**Ecco the Dolphin** für Mega Drive oder Mega CD ist ein atmosphärisch starker Unterwasser-Rätselspaß. Leider zu wenig bekannt – aber sehr empfehlenswert.



**Arielle die Meerjungfrau** auf dem Mega Drive schwimmt durch zahlreiche Unterwasserlevels, um an ihren innig geliebten Prinzen zu kommen. Überhaupt sämtliche Disney-Hits eignen sich ebenso für Mädchen, wie für Jungs. Darunter sind **World of Illusion**, **Quackshot**, **Magical Quest**, **Lucky Dime Capers** und natürlich das sagenhaft gute **Aladdin**.



Die **Simpsons**-Familie von Acclaim hat auch bei weiblichen Fans Erfolge erzielt. Schräge Geschicklichkeitsspiele mit bekannten Comicfiguren.

Die **Lemmings** haben sich in die Herzen aller Spieler geschmeichelt. Putzig, anspruchsvoll, lange motivierend. Ein Tophit!



den oder seinen High score zu bewundern. Als üppig geformte Püppchen mit Kindergesicht bereiten sie zwar das Feld für den heranwachsenden Centerfold- oder Tutti-Frutti-Spanner, leisten aber rein gar nichts, wenn's drum geht, Frauen fürs Thema zu motivieren. War Klempner Mario immerhin von Anfang an darauf aus, Prinzessin Toadstool zu befreien, schien Segas Superigel Sonic das Wort "Mädchen" allentfalls aus dem Lexikon zu kennen. Mittlerweile himmelt ihn zwar Igelfreundin Amy an, doch der Gute ist noch sichtbar skeptisch. Dafür ist er – genau-



**„Ich finde Videospiele geil. Sie machen einfach Spaß und sind auch noch lehrreich.“**

Angelika



**„Ich wünschte, es gäbe anspruchsvollere Spiele, wie Adventures auf den Konsolen.“**

Silia

## TEST TEST TEST TEST

Last not least könnt Ihr Euch in unserem Psycho-Thriller selber testen: Findet Ihr es gut, wenn Euch Mädels die Joypads streitig machen, oder seid Ihr insgeheim der Meinung, das schwache Geschlecht sollte lieber Marky-Mark-Starschnitte oder New-Kids-on-the-Block-Autogrammkarten sammeln und sich aus harter Action raushalten? Kreuzt je eine Antwort an und zählt dann die Punkte aus der Tabelle zusammen!



### 1. Kennst Du videospielende Mädels?

- ☐ A. Meine Schwester(n) etc.
- ☐ B. Meine Freundin.
- ☒ C. Nein, leider.
- ☐ D. Mir egal. Ich hasse Mädchen.

### 2. Würdest Du ein Mädchen an Deine Konsole lassen?

- ☐ A. Nur über meine Leiche!
- ☐ B. Ja. Ich hoffe aber, daß sie den Stromschalter nicht findet.
- ☒ C. Das hängt vom Aussehen ab.
- ☐ D. Na klar! Coole Flirtgelegenheit!

### 3. Welches dieser Spiele würde einem Mädchen rein inhaltlich wohl am ehesten gefallen?

- ☐ A. Street Fighter 2
- ☒ B. Super Mario World
- ☐ C. Splatterhouse 3
- ☐ D. F-Zero

### 4. Können Mädchen besser videospielen als Jungs?

- ☒ A. Kommt ganz aufs Training an.
- ☐ B. Ich fürchte ja.
- ☐ C. Jungs waren schon immer besser.
- ☐ D. Keine Peilung!

### 5. Was hältst Du von Final Fight?

- ☐ A. Cool! Da kann man auch Mädels dreschen.
- ☒ B. Ganz schön heavy!
- ☐ C. Ich würde es keinem Mädchen empfehlen.
- ☐ D. Kenne ich gar nicht.

### 6. Welche Figur mögen Mädchen wohl am meisten?

- ☐ A. Blanka aus Street Fighter 2
- ☐ B. Arnie als Terminator
- ☐ C. Shinobi
- ☒ D. Keine der obengenannten

### 7. Welche Spielezeitschrift würdest Du Mädchen empfehlen?

- ☐ A. Toad!
- ☒ B. VIDEO GAMES
- ☐ C. Lamers
- ☐ D. Playgirl

### 8. Spielst Du besser, wenn Mädchen anwesend sind?

- ☒ A. Aber klar! Da leg' ich erst richtig los!
- ☐ B. Weiß nicht. Ich kenne keine Mädchen.
- ☐ C. Ich schalte dann lieber ab...
- ☐ D. Sollte ich mal ausprobieren.

### 9. Was würdest Du zu einer Redakteurin in unserer Macker-Redaktion sagen?

- ☐ A. Die hat doch eh keine Ahnung!
- ☐ B. Wenn die Burschen das brauchen...
- ☒ C. Man könnt' es ja mal versuchen.
- ☐ D. Frauen ans Joypad!

### 10. Fühlst Du Dich nach der Lektüre dieses Artikels besser?

- ☐ A. War das Euer Quotenbericht oder was?
- ☐ B. Das mußte längst gesagt werden!
- ☒ C. Gut gereiht ist halb gefrühstückt!
- ☐ D. Welcher Artikel?

so wie Rohrverleger Mario – so süß, daß videospielende Weiblichkeit überdurchschnittlich viel für das Stacheltier übrig hat. Ansonsten scheren sich die Teenie-Mädels allerdings einen Kehrriech um Videospiele, akzeptieren allentfalls einen Game Boy mit Tetris. Wer kalkuliert, Mädchen seien so doof, daß sie höchstens mit einem unterbelichteten Barbie-Spiel klarkä-

men, der schießt sich ins eigene Knie: Da den Mädchen Videospiele normalerweise wurscht sind, muß ein Spiel nicht nur von der Handlung her geeignet sein, sondern auch überdurchschnittlich gut und anspruchsvoll sein, um sie überhaupt fürs Spielen zu begeistern. Vor allem niedliche Jump'n'Runs und clevere Denkgeschicklichkeitskombinationen wie Tetris oder Lemmings

finden zunehmend weibliche Fans. Hoch im Kurs stehen auch friedliche Adventures – weniger komplexe Rollenspiele. Leider haben die populären Spielkonsolen bei weitem nicht so viele und schöne Adventures zu bieten wie die PC-Szene – und das schreckt in erster Linie "Monster Computer" vor dem Einstieg. Bei einem Münchner Game-Boy-



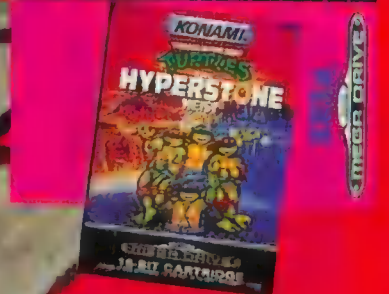
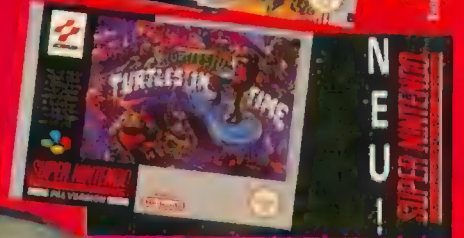
# DIE VIER SUPERSTARKEN TURTLES FÜR DIE VIER SUPERSTARKEN SYSTEME

**KONAMI**  
SuperstarkerVideospieleSpaß



Cowabunga!  
Donatello, Michelangelo,  
Leonardo und Raphael sind  
für alle da. Mit Supergrafik  
in Videoqualität  
Sound der Spitzenklasse für  
den Game Boy, NES, Super  
NES und das Sega Mega  
Drive. Volle Power! Los  
geht's. Gegen Shredder,  
Krang und ihre blöde Bande  
blutseugender Bastarde.  
Du bringst es!

Teenage Mutant Ninja Turtles: TM & © Mirage Studios. TM & © All Rights Reserved. Trademarks used granted to Konami under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Konami Licensing Inc. Nintendo: SNES, NES, GAME BOY: the Nintendo Product Seal and other marks designed or "fit" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co. Ltd. NINTENDO and FALCONGAME are registered trademarks of NISCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



DAS  
ERLEBNIS  
HAUS

# KAUFhof

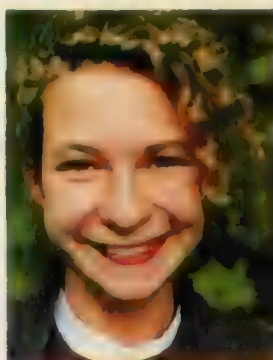




**„Video Games finde ich richtig gut. Man kann spielend Englisch oder japanisch lernen und sich richtig konzentrieren.“** Doris



**„Zu dem, daß Video Games cool sind, fördern sie auch noch das Konzentrations- und Reaktionsvermögen.“** Karin



**„Ich spiele eigentlich nur lehrreiche Spiele.“** Alex

Turnier gewann überraschend ein Mädchen: Die zwölfjährige Tina Stich lederte 200 Konkurrenten ab und holte sich den Pokal. Unsere Klemmbrettträger wollten natürlich mehr wissen: Tina spielt nicht nur selber sehr gerne (ihre beste Freundin hat sie angesteckt), sondern bemerkt auch, daß fast ihr gesamter Freundeskreis Videospiele mag. Das Verhältnis von Jungs und Mädels sei dabei ziemlich ausgewogen. Neben dem Game Boy beschäftigt sie sich mit Vorliebe mit Super Mario Kart und Super Mario World. Bei Marketing und Vertrieb von Video- und Computerspielen sind Frauen dagegen sehr ge-



**Bis vor kurzem kannte Sonic das Wort Mädchen nur aus dem Lexikon. Jetzt knüpft er zarte Bande mit Igelbraut Amy...**

fragt – und das, obwohl sie als Zielgruppe kaum in Frage kommen. Noch besser: Frauen wie Roberta Williams (z. B. *King's Quest*) oder Muriel Tramis (z. B.

*Gobliins*) haben bewiesen, daß sie auch beim Spieledesign mindestens so einfallsreich sind, wie ihre männlichen Kollegen. *Reza Memari/hu*

Kann das vielleicht sein, daß Du zwar noch recht jung, aber schon ein richtiger kleiner Chavvi bist? Möglicherweise sind Dir ja die Kontaktinsen in den Vitaminasft gepumpt und hast versehentlich die falschen Fragen angekreuzt. Also fang am besten nochmal von vorne an – nicht zur Strafe, nur zur Übung!

**6-0 Punkte – Durchgefallen!**

Au Backe! An Deiner Einstellung kann man noch drehen! Du mußt viel offener an die Sache rangehen und Dich nicht immer allein vor der Matzscheibe verschanzen. Frag doch mal rum, ob wirklich kein Mädchen in Deiner Reichweite videospielt. Nein, damit meinen wir nicht Deine Oma!

**14-6 Punkte – Mäßig!**

Haben wir da noch ein Fünkchen Zweifel, was Mädchen und Videospiele betrifft? Du bist zwar recht offen und tolerant, zweifelst aber ein wenig an Deinen Aussagen. Vielleicht solltest Du mal all Deinen Mut zusammennehmen und Deine Herzdame zu einem Spaziergang unter Stern einladen. Mußt ihr ja nicht erzählen, daß Du Starwing meinst.

**24-15 Punkte – Fifty Fifty!**

Du hast eine gesunde Einstellung zu Videospielen Mädchen. Das wird sich früher oder später noch auszahlen! Wahrscheinlich mangelt es Dir lediglich an günstigen Gelegenheiten. Vielleicht solltest Du Dir ein zweites Joypad leisten. Das macht alles viel einfacher.

**32-25 Punkte – Toll!**

Du, daß es auch andere Spiele gibt... Und selbst, wenn Du mal verlieren solltest, weißt peimliches mit hübschen Mädels austragen. richtige Magazin. Du wirst noch viele heiße Dopp-coolfunkky! Außerdem liest Du auch noch das Du bist ein wahrer Menschenkenner und super-

**33 Punkte – Booh ey!**

	A	B	C	D
1.	3	2	1	0
2.	0	2	1	3
3.	1	3	0	2
4.	3	2	0	1
5.	0	2	3	1
6.	0	1	2	3
7.	0	6	0	0
8.	3	2	1	0
9.	0	1	2	3
10.	0	2	3	1

So, jetzt müßt ihr nur noch schnell die Punkte zusammenzählen und dann auf die Bewertungsliste schauen. Schummeln verboten!



# PCgo!

## und Sie werden noch besser

Das neue Praxis-Magazin für alle privaten PC-User, die aktiv sind und mitmachen wollen. PCgo! heißt Faszination, Hobby, dazu viele Ideen und Tricks, jeden Monat neu.

Starten Sie mit diesem Coupon. Ihr Gratis-PCgo! und die Begrüßungsdiskette sind reserviert!

### PCgo! Test Order

Bitte einsenden an: PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm

Jetzt bestellen per Post oder Fax: 07132-959244

Ja, Ich möchte PCgo! testen. Senden Sie mir kostenlos 1 aktuelle Ausgabe PCgo! und meine Begrüßungsdiskette. Wenn mich PCgo! überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahres-Abo-Preis von nur 72,- DM. Verzichte ich auf die Abo-Vorteile, dann teile ich Ihnen 7 Tage nach Erhalt meiner Gratis-Ausgabe dies kurz mit. Den Bezug kann ich jederzeit kündigen. Die Begrüßungsdiskette gehört auf jeden Fall mir.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl)

Datum/1. Unterschrift

Ich bezahle mein Abo

☐ per Rechnung  
☐ per Bankeinzug

Geldinstitut

BLZ / Kontonummer

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:

Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.

Datum/2. Unterschrift

INFO 93

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:  
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Zum  
Kennenlernen  
1 Heft gratis

Praxis-Wissen für den privaten User

PCgo!

# PCgo!

NEU

**Tuning: 486er noch schneller**  
Mehr Power durch Quarztasch

**Das Dream-Team: Grafikkarte & Monitor**  
Test: die besten 12 Grafikkarten und 12 Monitore  
Lohnt sich Local-Bus?

**DOS: Welches ist das schnellste?**  
MS-DOS 5.0, 6.0, Novell-DOS 7

**Bauanleitung: Messen und Steuern mit dem PC**  
Neue Serie: universelles PC-Meß- und Regel-Interface

**Tuning: Probleme beim CD-ROM-Einbau?**  
So umgehen Sie Installations-Fallen

**WANTED!**  
PC-Umbau mit Profit  
Gewinnen Sie 488-DX2/ Motherboard

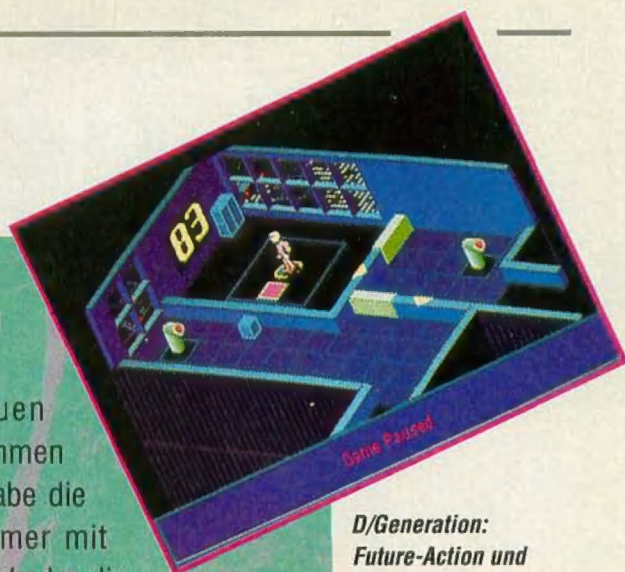


## ...und jetzt die Spiele

Zoobesuch  
für junge  
Videospieler



Nachdem wir die Hardware der neuen Spielekonsolen unter die Lupe genommen haben, stellen wir in der nächsten Ausgabe die neuen Spiele vor: z.B. den CD32-Hammer mit dem intergalaktischen Ninja-Kämpfer *Zool* oder die Abenteuer des Betonfahrermeisters Danny aus *D/Generation*, der mit Jetpack durch die weite Welt düst und sich in einer futuristisch angehauchten Wolkenkratzerwelt als Express-Paketzusteller verdingt.



*D/Generation:*  
Future-Action und  
skurrile Aliens in  
3-D-Perspektive

## The San Diego Zoo: The Animals

3DO ist mehr als nur eine Spielekonsole: Das interaktive Lernprogramm "The Animals" führt durch einen der schönsten Zoos der Welt, zeigt in bewegten Bildern seltsame Kreaturen und vermittelt Wissenswertes über Stammbaum, Ernährung und Fortpflanzung.

## Eternal Champion

Außerdem testen wir den absoluten Mega-Drive-Knüller: *Eternal Champion*, den zweite 24-MBit-Schlager für das Mega Drive nimmt Ralf ins Visier. Sein erster Eindruck: eine Supergrafik und ein raffinierter Trainingsmodus zum Einüben der Special Moves.

*Eternal Champion:*  
24-Bit-Knaller fürs  
Mega CD

## und außerdem...

- *Utopia* – die perfekte Gesellschaft
- *Pink Panther* – Raubkatze in rot
- *Equinox* – Trolle und andere Geister



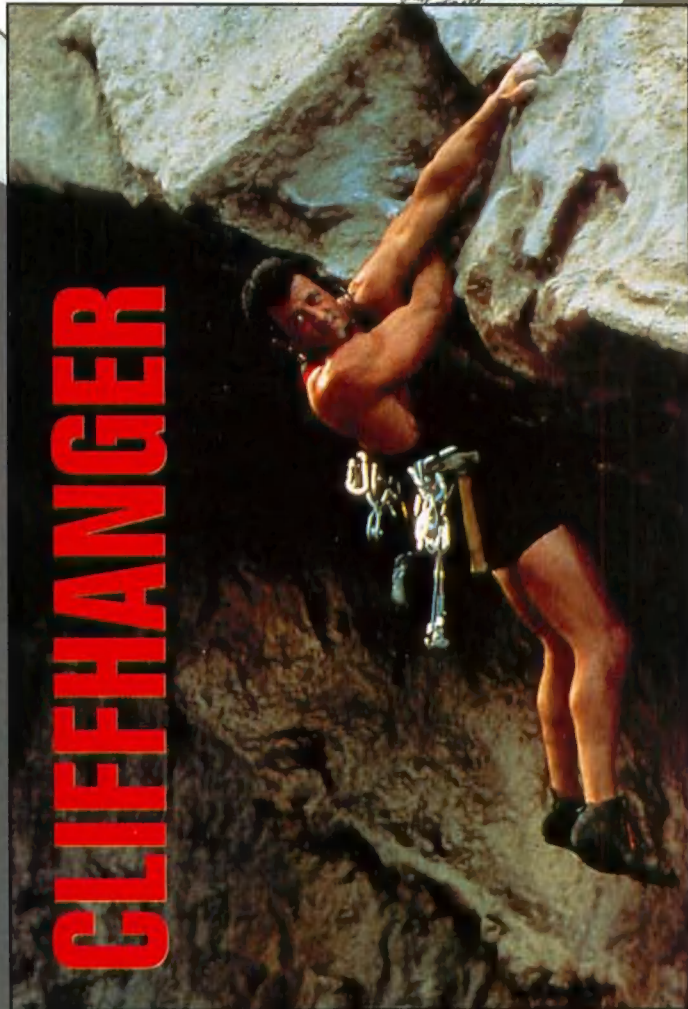
# Heft 7 erscheint am 19.12.1993



# FESTHALTEN!

Das nervenzerfetzende  
Action Adventure zu Stallone's  
Hochgebirgs thriller Cliffhanger.

PLAYSTATION  
GAME BOY  
SUPER NINTENDO  
AMIGA



CLIFFHANGER





# ZOMBIES



Neu! Zombies.

## Der clevere, witzige Gruselschocker

Satte 55 Level verscheuchen jede Langeweile. Alles, was Spaß macht, ist erlaubt. Alles geht, wenn Du mit Geschick und Cleverness Deine Nachbarschaft vor den nicht endenden Schurkereien der Zombies, Feuerteufel, Mumien, Vampire, Schleimblobs, Aliens, Werwölfe, Riesenbabies und verrückten Holzfäller schützt. Excellentes Scrolling. Gänsehautstarke Animation. Ein Sound der Gruselklasse.

Spieler nie allein, wenn es sich vermeiden läßt! Uuiihaaa! Zu zweit macht dieses Abenteuer-Game doppelt Spaß. Hol' Dir Zombies - das witzig-gruselstarke Videogame.

Das renommierteste US-Videogame-Magazin Gamepro 8/93 schreibt: „...Die Grafiken sind wie Dynamit. Du bekommst den echten Kick von den schön detaillierten Zeichentrickcharakteren, die aus nahezu jedem Science-Fiction-, Grusel- und Horrorfilm stammen, der jemals über die Leinwand flimmerte.“



Screens: Sega Mega Drive

**KONAMI**

Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77  
Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.